上下巻あわせて100タイトル

1997年 8 月29日発行（隔週金曜日発行）第 3 巻第16号通巻48号

電撃 Play Question
プレイクエスチョン

SPECIAL Vol.5

下巻

大容量弐巻構成PSユーザー必携 超級解析伝導読本

ファイナルファンタジーVII
悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲
TOBAL2／アランドラ
あすか120%エクセレント
ファイナルファンタジーIV
ブシドーブレード
ベルデセルバ戦記～翼の勲章～
ライアット・スターズ
リフレインラブ～あなたに逢いたい～
ガメラ2000
新テーマパーク
DEEP SEA ADVENTURE



電撃プレイステーション
8/15・29合併号付録

'97前期PSソフト完全攻略

絶対役に立つ!持っていて得をする!独走再圧縮保存版



DENGEKI PLAY QUESTION

電撃プレイステーション　8/15・29合併号付録

電撃プレイクエスチョンSPECIAL

Vol.5　下巻

■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台1－8
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台2－9

電撃PlayQuestion SPECIAL Vol.5 下巻 『FFVII』『ドラキュラX』『TOBAL2』超攻略第5弾 電撃プレイステーション 8/15・29合併号付録

上下巻あわせて100タイトル

1997年 8 月29日発行（隔週金曜日発行）第 3 巻第16号通巻48号

電撃 Play Question

プレイクエスチョン

SPECIAL Vol.5

下巻

大容量弐巻構成PSユーザー必携
超級解析伝導読本

ファイナルファンタジーⅦ
悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲
TOBAL2／アランドラ
あすか120%エクセレント
ファイナルファンタジーⅣ
ブシドーブレード
ベルデセルバ戦記～翼の勲章～
ライアット・スターズ
リフレインラブ～あなたに逢いたい～
ガメラ2000
新テーマパーク
DEEP SEA ADVENTURE



電撃プレイステーション
8/15・29合併号付録

'97前期PSソフト完全攻略

絶対役に立つ!持っていて得をする!独走再圧縮保存版

電撃 Play Question プレイクエスチョン SPECIAL Vol.5 下巻

● Design ／ Hazawagumi ● Illustration ／ Yuta-Itou (© 1997 SQUARE)／ Satomi Iwase ● CG ／ C-Jirou ● Editing ／ Daimei-Nakagawa ／ Keitarou-Matsuzaki ／ Kimihiko-Miyata ● Writing ／ Yoshikazu-Fujihira ／ Masahiro-Hasegawa ／ Kouichi-Iwasaki ／ Makoto-Iwasaki ／ Idomu-Jou ／ Hiroshi-Kawahara ／ Yasuhiro-Nakamura ／ Kazuho-Mitsui ／ Shintarou-Motouchi ／ Masanori-Nagano ／ Marina-Sasaki ／ Mitsunobu-Satou ／ Yushi-Satou ／ Taku-Shimizu ／ Yuko-Suzuki ／ Masaru-Tajima ／ Kouji-Tanaka

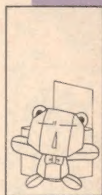


※データ欄の略称は以下の通り。MC…メモリーカード、M…マウス、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル

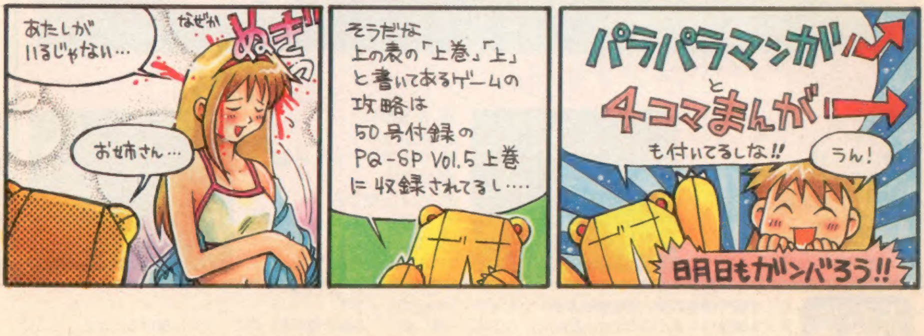
掲載ゲームタイトル

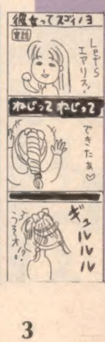
ページ順

あいうえお順



まんが/愛知県 相川なおさん





ファイナルファンタジーVII

●発売日／97年1月31日●価格／¥6,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

『FFVII』のストーリー&データ、パーフェクト攻略

ＰＳ史上かつてないボリュームとクオリティで、多くのユーザーの度肝を抜いた超大作ＲＰＧ、『ファイナルファンタジーVII』。発売されて相当に時間が経った今でも、ＰＳ最高のＲＰＧという評価は揺るぐことはない。そして、今なお新規購入者は絶えることもないというのだから、まさに化け物ソフトと言っても過言ではないだろう。300万を遙かに越えてしまったユーザーの中には 永久に手元に置いておきたいゲームだと思っている人も、少なくないのではないかな？　時間が経って、忘れた頃にもう一度プレイしてみようと思ったときのため、ここに『ファイナルファンタジーVII』のすべてを徹底凝縮して完全攻略しよう。ストーリー攻略はもちろんのこと、アイテムやマテリア、てきのわざといった詳細なデータの数々を、32ページの中にムリヤリ詰め込んでしまったという永久保存版だ。これさえそばに置いておけば、絶対迷うことはなくなるハズ。もう内容なんてすっかり忘れてしまった人、これから初めてプレイする人、クリアしたものの、取り逃しアイテムが多くて悔しい思いをしている人。どんな人だって、確実にパーフェクトプレイができる内容でお届けする。

WORLD MAP

クラウドたちの冒険の舞台となるのは、３つの大陸と２つの島からなる広大な世界。船やチョコボなど、さまざまな乗り物を駆りながら、この広い世界を旅して回ることになるのだ。もちろん陸だけでなく、海底や大空、さらには宇宙にまでも、その行動範囲は広がっていくぞ。しかしその前に、まずはこのワールドマップをしっかり頭に入れ、主要都市などの大まかな位置関係を把握しておこう。

ワールドマップをざっと見てみると、各地には街や村が多く存在しているが、とくに独立国家らしきものは存在していない。このことから、世界はほぼ完全に神羅に支配されていることがわかる。また、この世界の各地にはチョコボが生息している。このチョコボの分布図についてはP18を参照しよう。



最強武器入手場所

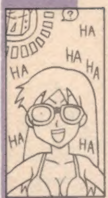
❶ユフィ
❷シド
❸レッドXIII
❹クラウド
❺ヴィンセント
❻エアリス
❼バレット、ティファ、ケット・シー

マップ上の数字は、各キャラの最強武器入手場所を示している。なお、ヴィンセントは、一度ほこらでイベントを見たあと、しばらく戦闘をしてもう一度入ること。

究極リミット入手場所

Ⓐ クラウド
Ⓑ バレット
Ⓒ ティファ、レッドXIII
Ⓓ ユフィ
Ⓔ ヴィンセント
Ⓕ シド
Ⓖ エアリス
Ⓗ エアリス

マップ上のアルファベットは、各キャラの究極リミットアイテム入手場所を示している。なお、エアリスは、一度Ⓖでミスリルを取り、それをⒽに持っていくこと。





まんが／神奈川県　桐生雅士さん

ポイントQ&A

Q：中盤で効率の良い経験値稼ぎポイントって、どの辺でしょう？
A：中盤はウータイの山中がお勧めだ。ここは、一度に出てくる敵の数が多いので、ラクに稼げる。また、ここに出てくる奇怪虫というモンスターは倒すと確実にエクスポーションを落とすので回復アイテムの補充も可能だ。

オープニング～エンディング、完全ストーリーチャート

オープニングからエンディングまで、大まかなストーリーの流れをダイジェストでまとめて紹介。地名の前にある番号は、次のページから始まる完全攻略ガイドに対応しているので、そちらを合わせて読んでいこう。最後にある番外編は、クリアしなくてもOKだ。また、ウータイでのイベントもとくにクリアする必要はないので、速攻クリアが目的なら飛ばしてもいい。なお、ユフィが仲間にいない場合、ウータイのイベントは一切起こらない。

①壱番魔晄炉：魔晄炉爆破ミッションをこなし、魔晄炉を脱出。クラウドは列車に乗って7番街へ。バレットが仲間になる。

②7番街：次の五番魔晄炉爆破ミッションを引き受け、列車に乗って5番街へ向かう。ティファが仲間になる。

③列車～螺旋トンネル：5番街へ向かう途中、ID検索に引っかかり列車を脱出。螺旋トンネルを歩いて五番魔晄炉へ向かう。

④五番魔晄炉：魔晄炉爆破ミッションのあと、プレジデント神羅登場。クラウドは罠にかかり1人5番街へと落下してしまう。

⑤～⑦教会～エアリスの家：クラウドは落ちた先の教会でエアリスの護衛を引き受け、5番街へ。エアリスが仲間になる。

⑧ウォールマーケット：5番街で偶然見かけたティファを追いコルネオの屋敷へ。そこで、神羅の7番街支柱爆破計画を知る。

⑨下水道～列車墓場：コルネオ邸で罠にかかり、地下道へ。そこから列車墓場へ抜け、7番街へ向かう。

⑩7番街支柱：支柱の上でタークス：レノと対決。しかし支柱は爆破され、エアリスは連れ去られる。

⑪エアリスの家～プレート断面：連れ去られたエアリスを追ってウォールマーケットの壁を伝い、神羅ビルに突入。

⑫神羅ビル：エアリス救出、レッドXIII仲間に。突如現れ、プレジデントを殺害したセフィロスを追い、ミッドガルを脱出。

⑬カームの街：クラウド、自分の過去を回想する。ここでクラウドとセフィロスとの過去の因縁が明らかになる。

⑭チョコボ牧場：牧場のグリンから「チョコボよせ」のマテリアを買い、チョコボを捕まえて湿地帯を踏破。ミスリルマインへ。

⑮ミスリルマイン：タークスとの再会。洞くつを抜けると、森の中でユフィと会えるようになる。

⑯アンダージュノン～ジュノン：アンダージュノンからイルカに乗ってジュノンへ。ジュノンで神羅兵になりすまし、運搬船へ。

⑰運搬船：コスタ・デル・ソルへ向かう航海中、船にセフィロスが現れる。船内で、ジェノバ・BIRTHとの戦い。

⑱コスタ・デル・ソル：ビーチで神羅の宝条と再会する。彼の情報を頼りに、セフィロスを追って西のコレル山へと向かう。

⑲コレル山～北コレル：コレル山を抜けて北コレルへ。バレットの過去が明らかに ロープウェイに乗ってゴールドソーサーへ。

⑳ゴールドソーサー：ワンダースクエアでケット・シーが仲間になる。バトルスクエアの殺人事件の濡れ衣でコレルプリズンへ。

㉑コレルプリズン：バレット、親友ダインとの決着をつける。濡れ衣を晴らすためチョコボレースに出場。優勝してバギー入手。

㉒ジャングル～ゴンガガ：壊れた魔晄炉でタークスとの戦い。ゴンガガでソルジャーのザックスの情報を聞く。

㉓コスモキャニオン：コスモキャニオンでプラネタリウム鑑賞。ギ族の洞穴で、レッドXIIIは長年父へ抱いていた疑念を解く。

㉔～㉕ニブルヘイム～ニブル山：神羅屋敷で、セフィロスと遭遇。彼の後を追ってニブル山に向かう。ヴィンセントが仲間に。

㉖ロケット村：神羅から奪う形で、タイニー・ブロンコを入手。浅瀬を渡って、世界中を巡れるようになる。シドが仲間に。

㉗ウータイ：ユフィが仲間にいれば、マテリア盗難イベント発生(いない場合は何も起こらない)。その後五強の塔に挑戦も可能。

㉘武器職人の小屋：古代種の神殿に入るために必要なキーストーンが、ゴールドソーサーにあるという情報を聞く。

㉙ゴールドソーサー　：キーストーン入手。デートイベント後、ケット・シーが神羅のスパイであることがわかる。

㉚古代種の神殿：黒マテリアを入手するが錯乱したクラウドの手によりセフィロスの手に渡る。エアリス、パーティから抜ける。

㉛ボーンビレッジ：ボーンビレッジでルナハープを発掘（ハシゴを昇り、テント左側を調べると発見しやすい）し、眠りの森へ。

㉜～㉝眠りの森～忘らるる都：祭壇で祈りを捧げるエアリスを発見するが、突如現れたセフィロスによって……。

㉞～㊱サンゴの谷の洞窟～大氷河：セフィロスを追い、スノーボードで斜面を滑り降り大氷河へ。

㊲～㊳ガイアの絶壁～セフィロスの間：セフィロスの幻影に踊らされ、クラウドは錯乱。そして、ついにメテオが発動。

㊴ジュノン：仲間と離れ神羅に監禁されるティファとバレット。2人の処刑決行のとき、ウェポンがジュノンを襲撃！

㊵ミディール：ウェポン襲来の混乱時に飛空艇奪取。ミディールで廃人同然のクラウドと再会。ティファ、パーティから抜ける。

㊶コレル魔晄炉：メテオを止めるため、ヒュージマテリア収集開始。コレル魔晄炉のヒュージマテリアを追って列車で追撃。

㊷コンドルフォート：神羅の狙うコンドルフォートのヒュージマテリアを守り、コンドルフォート最後の戦いの指揮を取る。

㊸ミディール～クラウドの意識の中：ミディールに襲来したアルテマウェポンを撃破。クラウド、ティファが再び仲間に。

㊹海底魔晄炉：復活したクラウドをリーダーに、3つ目のヒュージマテリアを求めて海底魔晄炉へ。神羅の最新潜水艦を入手。

㊺ロケット村：4つ目のヒュージマテリアを求めロケット村へ。しかし、パーティはロケットごと宇宙へ飛び出してしまう。

㊻～㊽海底～忘らるる都：ブーゲンハーゲンの助言で忘らるる都へ。エアリスがホーリーを唱えていたことを知る。

㊾ミッドガルエリア：神羅のシスターレイでウェポン撃破。しかし、同時にセフィロスの眠る大空洞のバリアも破られる。

㊿8番街：シスターレイを乗っ取った宝条を止めるため、ミッドガルへ突入。宝条、およびタークスとの決着。

51北の大空洞：メテオを止めるには、ホーリーの発動を邪魔しているセフィロスを倒すしかない。ついにセフィロスの元へ！

番外①コンドルフォート：神羅兵との戦い（ミニSLG)。以後、イベントが進むごとに戦闘が行える。

番外②古えの森：アルテマウェポンを倒すか、山チョコボを使って古えの森へ。パズルを解きながら先に進んでいく。

番外③ミッドガル5番街：ボーンビレッジで「5番街ゲートの鍵」を発掘すれば、再びミッドガル5番街に戻れる。





まんが／長野県 楠本由貴恵さん

ポイントQ&A

Q：チョコボ育成にはお金がかかり過ぎです。簡単に大金を入手する方法は？

A：マスターになった「ぜんたいか」のマテリアを売る。これ1個で、なんと140万ギル！　「ぜんたいか」はどうせ後半には増えすぎて持て余すことになるから、ドンドン売ってしまおう。

パーフェクトプレイのための完全攻略ガイド

魔晄炉と呼ばれる巨大施設で星の命（魔晄）を吸い続ける神羅カンパニー。そのやり方に疑問を抱く抵抗組織アバランチの傭兵として、クラウドは魔晄炉爆破ミッションに参加することになる……。そんなオープニングから始まる物語は、やがてセフィロス、神羅カンパニー、そしてクラウドたちの３つの思惑が絡み合う、壮大な戦いへと発展していく……。

ここでは、そんな果てしない戦いの物語を円滑に進め、なおかつゲームを徹底的に楽しみ尽くすための完全攻略チャートをぎゅっと凝縮して一気に紹介していこう。オープニングからラストダンジョンに至るまでの、重要なアイテムや見逃したくないミニイベントなどを、しっかりフォローしているので、パーフェクトプレイを目指すには最適のガイドになるハズだ。これからセカンドプレイに挑戦しようという人は、ぜひ手元においてパーフェクトプレイの参考にして欲しい。

1 壱番魔晄炉

◉がめつくポーションをいただこう

ゲームスタート直後、倒れている神羅兵を調べるとポーションを２個入手することができる。たかがポーション、されどポーション。序盤ではたった２個でもあるとないとでは大違いなので、確実に入手しておこう。ボスのガードスコーピオンは、尻尾を上げているときに攻撃すると手痛い反撃を喰らう。尻尾を上げている間は、攻撃の手を休めて回復に専念しよう。

2 7番街

◉初心者の館には必ず寄ろう

初心者の館では「ぜんたいか」のマテリアとエーテルが手に入る。初心者でなくても立ち寄って入手しておくこと。また、爆破ミッションの報酬で「かいふく」のマテリアを買っておこう。また、余裕があるのなら「ほのお」と「いかずち」のマテリアも１つずつ補充しておきたい。武器、防具については、とくに買い替える必要はないだろう。



▶ここで「ぜんたいか」を取り忘れるとかなり痛いぞ。

3 列車～螺旋トンネル

◉急いで前方の車両へ乗り移れ！

列車内で偽ＩＤ発覚イベントが発生したら、できるだけ前方の車両に移動しておこう。５両目まで移動できれば、目的地のすぐそばで降りることになる。途中で失敗してしまうと、それだけ長くトンネルを歩かなくてはならないので注意しよう。列車を降りてトンネル内に入ったら、奥へ進んでいくこと。手前側に進んでも、行き止まりになっているだけで何もない。

トンネルの奥で経験値稼ぎ

トンネルを手前に進むのは一見無意味のようだが、敵が出現するのでちょっとした経験値稼ぎをすることが可能。ただし街には戻れないのでポーションなどの回復アイテムをしっかり備えておく必要がある。さらに、セーブすることもできないので、ほどほどにしておこう。



4 五番魔晄炉

◉ザコは強いがボスは弱い！

魔晄炉の構造は壱番魔晄炉とまったく同じなので迷うことはない。滑り台を降りたらエレベーターに続く階段は登らず、まずは中心部を目指そう。爆弾を仕掛けたあと管制室に入ると、「３人同時にスイッチを押す」というイベントが発生する。ここでは、メッセージのあと「いち、に！」のタイミングで押せばＯＫだ。その後ボス戦もあるが、てんで弱いので通常攻撃でガンガン押そう！

5 教会

◉エアリス初登場!!　花は買ってる？

魔晄炉の爆発に巻き込まれ、１人スラムの教会に落下したクラウドは、ここでエアリスと出会うことになる。出会ったときの会話は、最初の出会いで花を買ったかどうかで変化するぞ。教会で起こる戦闘は、「しばらく待っていろ」を選択し、屋根裏のタルを正しい順番に落としていけばすべて回避できる。落とすタルは、画面に向かって左、中央、右の順でＯＫだ。間違えるとエアリスに怒られたあげく、戦闘になるので注意。

6 5番街

◉エアリスを送り届けよう

エアリスの護衛を引き受けたクラウドは、彼女を５番街まで送っていくことになる。ここからしばらくクラウドとエアリスの２人パーティで進んでいくことになるぞ。５番街の道中ではザコ敵も出現するので、エアリスには「ほのお」ないし「いかずち」のマテリアをつけて攻撃に参加できるようにしておこう。彼女の直接攻撃ではほとんどダメージを与えられないのだ。また、５番街のアイテム屋でポーションの補充をしておくように。

かめ道楽通信をチェック

５番街にある民家の２階には、かめ道楽通信No.１が貼られているので、忘れずに読んでおこう。また、部屋のたなを調べると、子供のへそくりを見つけることができる。でも取ってはダメ。取らないでおけば、あとで再び訪れたときにエーテルターボをもらうことができるのだ。



7 エアリスの家

◉家から抜け出すときはそっとね

エアリスの家に着くと、彼女の母親からこっそり出ていって欲しいと頼まれる。しかし、無闇に部屋から出ようとするとエアリスに引き留められてしまう。部屋から脱出するときは、ダッシュを使わずそっと歩いて出ること。ここで一度エアリスがパーティから抜けてしまうが、６番街廃墟の手前で再び合流することになるぞ。なお、エアリスの家近くに「かばう」のマテリアが落ちているので、忘れずに拾ってクラウドに装備させておこう。

8 ウォールマーケット

◉意外と可愛い女装クラウド

ウォール街では、コルネオ邸にとらわれたティファを救出するために、女装して忍び込むことになる。女装に必要なアイテムは全部で５つあるが、ドレスとカツラさえあれば潜り込める。マップ右下にある蜜蜂の館は、とくに入らなくてもクリアはできるが、いろんな意味で怪しいイベントが起こるぞ。ココに入るには、一度コルネオ邸に行ったあと、マップ右下にいる男に話しかけて「蜜蜂の館の会員カード」をもらえばＯＫだ。





まんが／千葉県　都賀渉さん

ポイントQ&A

Q：ユフィとデートしたいのですが、何度やってもエアリスになります。どうすればいいのでしょう。

A：それでは、ユフィとのデート法を10ページに渡って解説していこう。まずユフィとデートするためには、選択肢でエアリス、ティファに嫌われる選択をしていかなくてはならない。これがもっとも重要だ。（Ｐ７へ続く）

クラウドの完全女装ガイド

コルネオ邸に潜入すると、エアリス、ティファ、女装クラウドの中からコルネオの花嫁が選出される。普通ならエアリスかティファが選ばれるが、女装に使ったアイテムによってはクラウドが選ばれる場合があるのだ。ここでは各女装アイテムの入手法を紹介。クラウドが選ばれるには、それぞれを最高ランクで揃えるのが確実。見事選ばれれば、爆笑のイベントを見ることができるぞ。

1 ドレス

ブティックで話したあと、酒場の親父に話しかける。このときの選択肢で何ができるかが変わる。「さわっと」+「つやつや」でできるシルクのドレスが最高ランクだ。

さわっと+つやつや	シルクのドレス
さわっと+きらきら	サテンのドレス
さらっと+つやつや	コットンのドレス
さらっと+きらきら	コットンのドレス

2 カツラ

ドレスを入手したあと、男男男のジムでスクワット勝負をすれば、勝敗に関係なくもらえる。もちろん、勝負に勝ったときにもらえるブロンドのカツラが最高ランク。

勝ち	ブロンドのカツラ
引き分け	チャパツのカツラ
負け	クセゲのカツラ

3 ティアラ

マテリア屋の依頼を受けて宿屋に泊まると、夜中に自動販売機で1つだけ買い物ができる。それをマテリア屋に届ければOK。どれを買うかでもらえる物が違う。当然、高いほどいい。

200ギルの品	ダイヤのティアラ
100ギルの品	ルビーのティアラ
50ギルの品	ガラスのティアラ

4 コロン

定食屋で食事をして「まあまあだな」を選択。クーポン券をもらったら薬屋でアイテム（表左のどれか）と交換。それを酒場のトイレにいる人にあげる。セクシーコロンが最高ランクだ。

消化薬と交換	セクシーコロン
消臭薬と交換	フラワーコロン
消毒薬と交換	コロン

5 その他

蜜蜂の館を利用すると下着をもらえる。2つの部屋のうち、どちらの部屋に入ったかで変わるが、どっちでもOKだ。また、控え室で化粧をしてもらうこともできる。

愛の巣箱	ランジェリー
団体の巣箱	ビキニパンツ

9 下水道〜列車墓場

◉下水道を抜けて7番街へ急げ!

コルネオ邸では、最終的にどの選択肢を選んでも、罠にかかって下水道に落とされる。倒れているエアリスとティファに話しかけるとボス戦に突入するので、その前にティファの装備を確認しておくこと。また、下水道には「ぬすむ」のマテリアがあるので忘れずにゲットしておこう。できれば、列車墓場に出現するエリゴルという敵から、ストライクロッドを盗んでおきたい。

10 7番街支柱

◉タークス：レノとの初対戦!

7番街支柱のふもとに到着すると、イベントが発生してエアリスがパーティから抜ける。そのため支柱を登るのはクラウドとティファの2人だけになるのだ。ふもとにはアイテムを売ってくれる人がいるので、ポーションを買い込んでおこう。レノとの戦闘でピラミッドに囲まれた場合は、その仲間を攻撃すれば解除できる。全員ピラミッドに囲まれるとゲームオーバーなので注意。

まんが／神奈川県　走馬あづみさん

11 エアリスの家〜プレート断面

◉プレート断面を登って神羅ビルへ!

奮戦空しく7番街は壊滅、挙げ句エアリスも神羅に連れ去られてしまう。その後、一度エアリスの家に立ち寄り、神羅ビルへ潜入するために改めてウォールマーケットに向かうことになる。途中の公園には「みやぶる」のマテリアがあるので、忘れずにゲットしておこう。ウォールマーケットにある武器屋でバッテリーを買えば、プレート断面を登れるようになるぞ。

12 神羅ビル

◉急展開する物語!　序盤の山場だ!

神羅ビルで60階より上に行くには、順次「カードキー」を入手していけばOK。イベントの進行で悩むことはとくにないが、敵は強くなっているので注意。64階でセーブ、回復ができるので、少しレベルアップもしておこう。また、62階で聞かれる合い言葉を一発で答えると「ぞくせい」のマテリアがもらえる。この答えはプレイごとに変わるので、秘書のヒントを頼りに探り出そう。

アイテムクーポンはすべてチェックしよう!

63階でのアイテムクーポン回収イベントは、うまくダクトを使えば全クーポンを回収できる。まず上側の2つを開けてAをゲット。その後ダクトを通ってBをゲット。最後に中央のドアを開けてCをゲットすればOK。



▲最初は上側に回り込むことが肝心だ。

「てきのわざ」のマテリアは絶対取り忘れるな!

レッドXIIIが加わってのボス戦では、倒したあとに「てきのわざ」のマテリアを入手することができる。このマテリアは増殖しないうえに、入手できる数は限られているので、絶対に取りのがしのないように。



▲ボスを倒すと落とすので、すぐさま拾おう。

序盤のヤマ場!!　ボス3連戦

神羅ビルから脱出する際は、ボス戦が3連続で起こる。序盤の山場にふさわしい、なかなか厳しい展開だ。ザコ戦でのアイテム使用はできるだけ控え、連続して起こるボス戦に備えよう。

1 ハンドレッドガンナー&ヘリガンナー

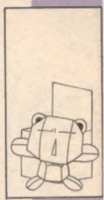
向かいのエレベーターから攻撃してくるので、バレット以外の直接攻撃は届かない。できれば2人以上に「いかずち」のマテリアを持たせておこう。サンダー中心に攻めれば楽勝だ。ハンドレッドガンナーを倒すと、休みなしでヘリガンナー戦となるぞ。

2 ルーファウス神羅

先にお供の黒豹を倒そう。ルーファウスにとくに弱点はないがブリザドとバイオが効果的だ。クラウドにはありったけの攻撃魔法マテリアと、「かいふく」のマテリアを持たせておこう。ある程度ダメージを与えれば逃げて行くぞ。

3 モーターボウル

必ずバックアタックされるので、あらかじめ前列、後列を逆にしておくと楽だ。全体ダメージの「ローリングファイア」を喰らうとほとんどのキャラが瀕死状態になってしまう。「かいふく」のマテリアには「ぜんたいか」をつけておきたい。





ポイントQ&A

（P6の続き）序盤では、まずエアリスから花を買わない、教会で会ったときは酔っぱらい呼ばわりする、そして教会のイベントでは「待っていろ」を選んで、わざとタルを彼女の頭上に落とす。そのほかの選択肢に関しても、情けないダメな男に徹しておくこと。とにかくエアリスに嫌われるのは難しいのだ。（P8へ続く）

ミッドガルエリア特別ガイド

◉マトラマジックをラーニング

ミッドガルを抜けたら、仲間と合流するためにカームの街に向かうことになる。でもその前に、ミッドガル周辺に出現するスイーパーカスタムと戦って、青魔法の「マトラマジック」をラーニングしよう。「マトラマジック」は無属性の全体攻撃で、これがあれば、今後の戦いがかなり楽になるのだ。



▶頻繁に使ってくるので簡単にラーニング可能。

13 カームの街

◉過去のニブルでピアノを弾け!

カームでメンバーと合流したら、街を回ってひと通りのアイテムを入手しておこう。宿屋にある手の届かないラストエリクサーは、何度も取ろうとすればそのうち落ちてくる。宿屋で起こるクラウドの回想では、ティファの家でピアノを弾いておくこと。ここで出てくる音階は、のちにティファの究極リミット技を入手するとき必要になる。しっかりメモしておくこと。

14 チョコボ牧場

◉チョコボに乗って湿地帯を抜けろ!

チョコボ牧場ですることは2つ。グリンから「チョコボよせ」のマテリアを買うことと、牧場のチョコボに話しかけ「チョコボ&モーグリ」のマテリアを入手すること。また、戦闘でチョコボを逃がさないようにする野菜もいくつか買っておくといい。買ったらすぐにチョコボを捕まえ湿地帯を渡ろう。なお、この近辺で出現するムーから、てきのわざ「レベル4自爆」をラーニング可能。

「チョコボックル」をラーニング

チョコボ牧場に着いた時点で、てきのわざ「チョコボックル」をラーニングすることが可能。これは、戦闘から逃げた回数に応じてダメージが大きくなる攻撃技で、ひたすら逃げているだけで9999ダメージも簡単に出せるようになる超便利な技だ。ラーニングする方法は、レベルが4の倍数のチョコボに対し、ミメットの野菜を与える→「レベル4自爆」をかけるという行為を繰り返していればOKだ。そのうち「レベル4自爆」を使ったキャラに「チョコボックル」を使ってくる。チョコボ牧場周辺では2タイプのチョコボが出現するが、そのうちの1つがレベル16なので、ここで覚えることができるぞ。ただし、ミメットの野菜は非常に高価なので、初めて訪れた時点では資金面でかなり厳しい。ここを逃しても後々覚えるチャンスはあるので、取りあえず無視して先に進むのも1つの手ではある。



▲チョコボのレベルを、「みやぶる」で確認しておこう。



▶ミメットの野菜が3～4つは必要になる。お金はかかるが、それだけの価値はある。

15 ミスリルマイン

◉こんなところにマテリアが!

ミスリルマインは、タークスとの再会イベントが起こるだけの通過地点。しかし、洞窟に入ったら上の方に行き、マップが切り替わったら画面に注目だ。いくつかのツタがあるので、その中の1本を伝って崖の上に登ることができるのだ。その先に「えんきょりこうげき」のマテリアが落ちているぞ。これは、後で戻ってきても入手することはできるが、今のうちから取っておけば今後の戦闘がかなり楽になるぞ。

ジュノンエリア特別ガイド

◉ユフィを仲間にしろ

ミスリルマインを抜ければ、そこはジュノンエリア。ここから先、森での戦闘ではユフィが敵として登場する可能性が出てくる。戦闘に勝ち、上手く会話を進めれば仲間にすることができるぞ。ユフィとのデートを狙っているなら、すぐさま森へ直行してひたすら戦闘を繰り返そう。ユフィは後列に配置しても攻撃力が落ちないので、即戦力にもなる。仲間にしてすぐユフィをパーティに入れるなら、ジュノンエリアで出現するフォーミュラーという敵からブーメランを盗もう。ユフィ用の武器なので、装備させればさらに戦力がアップするぞ。

ユフィを仲間にするには?

ユフィを仲間にするには、戦闘に勝った後の会話で、正しい選択肢を選んでいかなくてはならない。これは右の通りに選択していけばOKだ。途中で1つでも間違えたら逃げられてしまうので注意しよう。また、会話シーンでメニュー画面を開いても逃げられてしまう。このときついでにギルを盗まれてしまうぞ。

興味ないね
▼
……まあな
▼
ちょっと待った
▼
……そういうこと
▼
先を急ごう

番外編：コンドルフォート

◉先を急ぐなら無視しよう

コンドルフォートでは、神羅兵とのミニSLGゲームを楽しむことができる。ここでの戦闘は、全部で7段階のレベルが用意されており、ある程度イベントを進めることでレベルが上がっていく。頻繁にコンドルフォートへ戻っていれば同じレベルの戦闘を何度も戦うことが可能だが、とくに大きなメリットはない。各レベルの最初の戦闘と同レベルの2回目以降の戦闘ではもらえるアイテムが違うが、別段取り逃しても困るようなモノはないのだ。また、資金だけ渡して住人たちに任せっきりにしておいても、別に問題はないので完全に無視してしまうというのも1つの手だ。それくらい見返りが少ないのだ。



▶すべての戦闘をしたいなら、イベント終了ごとに戻ってこよう。

コンドルフォート戦利品

レベル1：マジックコーム、レベル2：安らぎの指輪、レベル3：ラストエリクサー、レベル4：スーパーボール、以下、なし。同レベルで2回以上戦闘した場合、ポーションなどの消耗品が手に入る。





まんが／岐阜県　田中将司さん

ポイントQ&A

（P7の続き）ティファの場合、列車のニセIDイベントでわざと失敗するとかなり嫌われ効果があるようだ。ウォールマーケットの女装イベントでは、クラウドが選ばれてコルネオにキス（をしようと）しよう。なお、序盤でも神羅ビルなど、パーティメンバーの自由がきく場合は女性を外すのは鉄則だぞ。（P9へ続く）

16 アンダージュノン～ジュノン

◉ミニゲームが連続して起こる

アンダージュノンでのボス戦（ボトムスウェル）で泡に囲まれたら、仲間を魔法で攻撃すれば解除される。レノ戦同様、全員泡に囲まれると全滅なので注意。ジュノンでは、運搬船に乗る前にお店を回って装備を整えること。また、上級者の館では2つ目の「てきのわざ」のマテリアが手に入るので、この時点で取っておこう。なお、ジュノンではミニゲームが連続して起こるが、失敗して困ることはとくにないので気楽にいこう。

見送りイベントは90点以内！

見送りイベントでは、最終的な社長の好感度によってもらえるアイテムが変わってくる。50以下で銀縁めがね、60～90で「HPアップ」のマテリア、それ以上でフォースイーターになる。ここは、わざと90以内に抑えて「HPアップ」のマテリアをもらうことをお勧めする。



17 運搬船

◉「イフリート」を確実に取る！

運搬船では、まず貨物室でエアリスと会話。次に甲板で神羅兵になりすましている仲間と会話し、その後貨物室にいるエアリスと再び会話すれば、前甲板に進めるようになる。前甲板でイベントが発生した後は、機関室へ向かえばOKだ。貨物室には「ぜんたいか」のマテリアがあるので忘れずに取っておこう。ボスのジェノバ・BIRTHは、倒すと「イフリート」のマテリアを落とす。ここで拾っておかないと二度と手に入らないので注意。

アイテムを盗んでおこう

アイテムコレクターにとって、この運搬船は非常に重要なポイントになる。前甲板でのイベントのあと出現するようになる海兵隊員という敵から、神羅安式防具を盗むことができるからだ。実はこの防具、ここで盗んでおかないとあとで入手するのが非常に困難なのだ。幸いにも盗める確率は高いので、2～3個盗んでおこう。コレクションとしてだけでなく、序盤では実用にも耐える防具なのだ。

18 コスタ・デル・ソル

◉サクっと抜けても可！

コスタ・デル・ソルでは、パーティに入っていないメンバーが思い思いの場所でくつろいでいる。先を急がないなら、一度外に出てパーティを組み替え、全員分の休暇を見ておくことをお勧めする。とくにマテリア屋でバイトするユフィは必見だ。なお、30万ギル持っていない場合、神羅の別荘にいる管理人には話しかけないこと。別荘を買えるチャンスは、最初に話しかけた一度きりなのだ。ただ、別荘内のアイテムはいただいておこう。

19 コレル山 北コレル

◉空を泳いでアイテムゲット！

コレル山の西側では、レールが途中で壊れるポイントが3つある。落下中に✚キー左右のどちらかを押しながらボタン連打すると落下位置の調整ができる。落ちた先には2つのアイテムがあり、同時に取ることはできない。最初に右側に落ちたなら次は左側と、最低2回落ちる必要があるぞ。また、壁をよじ登った先にあるひな鳥の巣を襲うと、フェニックスの尾10個が手に入る。エアリスやティファに嫌われるので、そっとしておく方が無難。

まんが／茨城県 まみこさん

20 ゴールドソーサー

◉少しGPを稼いでおこう！

最初に訪れた時点では、ワンダースクエアでケット・シーを仲間にしてからバトルスクエアに行けばイベントが進む。バトルスクエア以外は利用できるので、少し楽しんでいくのもいいだろう。なお、最初に誰と行動を共にするかを決められるが、このとき誰も仲間にしないでほかのスクエアに行こうとしてみよう。この時点でもっとも好感度の高い女性キャラがついてきてくれる。現在誰の好感度が一番高いかを、知ることができるのだ。

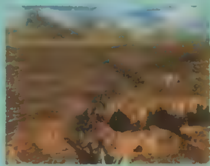
21 コレルプリズン

◉バグ（?）敵に出会えるかも

バレットとダインの一騎打ちでは、あらかじめバレットに「かいふく」のマテリアを装備させ、ひたすらケアル。そしてリミットゲージが溜まったらリミット技。あとはこれの繰り返しだけで勝てるのだ。また、井戸の中で戦闘を繰り返していると、ごくまれにテスト0という敵に出会うことがある。倒すと大量のギルをもらえるので、資金が乏しいなら狙ってみよう。滅多に会えないうえ、やたらHPが高いので倒すのはかなり大変だ。

コレル砂漠には入り込むな！

コレルプリズンから外に出ようとすると、延々と続くコレル砂漠をさまようことになる。ここに一度入ってしまうと、外に出ることは不可能なうえ、元に戻ることすら困難。おまけに強力な敵が出現するので、入り込まないように。もし入り込んだ場合、時折通りかかるチョコボ車に乗れば元に戻ることができるぞ。



「レーザー」をラーニングしておこう

コレルプリズンは大きく居住区、スクラップ置き場、コレル砂漠の3つに分けられ、それぞれの地区によって出現する敵が違っている。その中でもスクラップ置き場で出現するデスクローは重要な敵。こいつから「レーザー」をラーニングできるのだ。この時点で2つある「てきのわざ」のマテリア両方に覚えさせておくこと。ここで覚えさせておかないと、この先当分覚えることができないのだ。



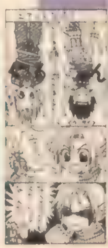
22 ジャングル～ゴンガガ

◉「ラムウ」は取った？

晴れてバギーを入手できたら、控え室で「ラムウ」のマテリアを取ったかどうか確認。取ってないならやり直し。ここで逃すと絶対に手に入らない。また、バギーを入手して最初にすることは、砂漠に出現するキマイラから「アクアブレス」をラーニングすること。後々まで使える超便利な攻撃魔法なのだ。ついでに森で「カエルのうた」もラーニングしておこう。ジャングルでは壊れた魔晄炉で「タイタン」のマテリアを取れば用済み。

ゴンガガではパーティメンバーに注意

ジャングルの中にあるゴンガガはとくに立ち寄る必要はないが、エアリスかティファがいる状態でザックスの情報を聞くと、2人が外に飛び出すイベントが起こる。このあと話しかければ何かしらのセリフがあるが、話しかけずに村から出ると好感度が大幅に下がる。これで両者の好感度の調整が可能だ。イベント発生のチャンスは一度きりだが、いつ発生させてもOK。デート直前まで取っておこう。



ポイントQ&A

（P8の続き）ミッドガルを出たら、当然バレット＆レッドでパーティを組む　そして、ジュノンエリアに入ったらすぐにユフィを仲間にする。これ以降、可能な限りパーティにユフィを入れ、エアリスとティファは外す。クラウドに「かばう」をつけるとなおよい。一緒にパーティにいた時間も重要なのでじっくり進もう　（P10へ続く）

23 コスモキャニオン

◉ギ族の洞窟は念入りに歩き回れ!

バギーに乗ってコスモエリアを抜けようとすると、コスモキャニオンの手前でバギーが故障して先へ進めなくなってしまう。これは避けようがないので、おとなしくコスモキャニオンへ入るしかないぞ。ここでは、プラネタリウムを鑑賞した後、レッドXIIIの父が眠るギ族の洞窟へ挑むことになる。ギ族の洞窟内ではセーブ、回復ができないうえ、やたらと敵の出現率が高い。回復アイテムはしっかり補充しておくこと。

ギ族の洞窟には二度と入れない!

ギ族の洞窟は、一度クリアしてしまうと二度と入ることができなくなってしまう。そのため、ここで手に入るアイテムは絶対に取り逃さないようにしたい。とくに、「ついかこうか」のマテリアはここでしか手に入らない貴重品なので忘れずに取っておくこと。また、「死の宣告」を頻繁に使ってくる敵が多いので、ついでにラーニングしておくといいだろう。



強敵には「カエル」、ボスには「レイズ」

ギ族の洞窟に出現するスティンガーは、ザコ敵のクセに戦闘に入るとなぜか逃げることができない。おまけにやたらHPが高く、普通に倒すのはボス以上に苦労する。しかし、実はスティンガーには「カエルのうた」が効くのだ。これでカエルにしてしまえば楽勝だぞ。またボスのギ・ナタタクは「レイズ」かフェニックスの尾を使えば一撃で倒せる場合がある。短期決戦を望むのなら、試してみよう。

24 ニブルヘイム

◉神羅屋敷の謎を解け!

ここでは、街の各所に立っている黒マントに話しかけると、アイテムを入手できる場合がある。全員と話して、もらえるものはすべてゲットしておこう。あとは、神羅屋敷の地下でセフィロスと会えばOKだ。なお、屋敷では金庫を開けば「オーディン」を入手できるほか、ヴィンセントを仲間にするチャンスもある。できることはたくさんあるが、どれもとくに必須というワケではない。すべて無視して先を急いでもOKだ。

ヴィンセントを仲間にするには?

ヴィンセントを仲間にするには、まず屋敷の金庫を開ける必要がある。金庫を開けるナンバーは、ズバリ右36、左10、右59、右97。これは、まず右を押して36に合わせ、左に押して10に合わせ……という意味だ。うまく開けばボス戦となり、「オーディン」のマテリアが手に入るぞ。その後、金庫のフタの裏を調べると地下室の鍵を入手できるので、それを持って屋敷の地下へ。そして棺桶の中で眠っているヴィンセントと会話し、セフィロスの話題を振る。あとは、ヴィンセントが再び眠りに入ったところで一度外に出ようとすればOK。ヴィンセントが後を追ってきてパーティに加わってくれるぞ。



▶金庫のナンバー入力は時間制限つき。慌てず落ち着いて入力しよう。

25 ニブル山

●通過するだけなら簡単!

ニブル山は、ロケットポートエリアへ抜けるだけの通過ダンジョンだ。ボスのマテリアキーパーさえ倒せば出口はすぐなので、ただ通り抜けるだけなら簡単だ。しかし、山の中にはいろんなアイテムが落ちているので、一度は念入りに歩き回っておきたい。なかでも「ぞくせい」と「ぜんたいか」のマテリアは早めに取っておくといいだろう。いつでも戻ってこれるので、敵が強いと感じたら取りあえず先に進むのも手だ。

マテリアキーパーを倒せばOK

山の内部に入ると、最下層にクモのような巨大な敵が見えるはず。これがニブル山のボス、マテリアキーパーだ。こいつの裏に出口への道があるので、抜け出すには倒すしかない。幸いすぐそばにセーブポイントがあるので、万全の態勢で臨もう。倒すと、「カウンター」のマテリアを落とすので忘れずに拾っておこう。



▲こいつがマテリアキーパー。目立つのですぐにわかる。

ドラゴンに気をつけよう

ニブル山で出現する敵はどれも手強いが、なかでもドラゴンはかなりの強敵。とにかく一撃が強力なので、初めて訪れた時点ではかなり苦戦することになるだろう。しかし、その反面リミットゲージが溜まりやすいという利点もある。ここでドラゴン相手にしばらく戦って、リミット技を覚えておくのもいいだろう。なお、ドラゴンの「火炎放射」はラーニングできるので、まだ持ってないなら覚えておこう。

26 ロケット村

◉パルマー登場

ロケット村では、シドの家の裏庭にあるタイニーブロンコを見る→ロケットの中にいるシドと会話する→再びシドの家にいく、という順に行動すれば、あとは自動的にイベントが進む。でもその前に、ロケットを見上げている人に話しかけておこう。クラウドの武器である陸奥守吉行をもらえるぞ。実はこの武器、ここで入手しておかないともう二度と手に入らないのだ。アイテムコレクターは忘れずにチェック。

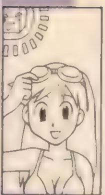
パルマーはMPが消えるまで待て!

ボスのパルマーが使う魔晄銃は、「ファイラ」や「ブリザラ」などの効果がランダムで発生する。しかし、しばらく持ちこたえれば、やがてMPがなくなって攻撃してこなくなるのだ。また、エアリスのリミット技「邪気封印」を使えば、確実に動きを止めることができるぞ



タイニーブロンコ入手後はどこへ行く?

タイニーブロンコを入手すると、浅瀬を自由に移動できるようになり、行動範囲が広がる。これまで行った場所に戻ることもラクになるので、まずはいろいろ寄り道だ。各地を回って、「ベータ」、「マイティガード」などをラーニングして、"てきのわざ"を充実させておきたい。回復・攻撃アイテムの補給も忘れないように。なお、十分な準備なしでウータイへ向かうと、ひどい目にあうので注意しよう。





まんが／神奈川県 桐生雅士さん

ポイントQ&A （P9の続き）運搬船では、ユフィに鎮静剤を与え、ほかの2人には嫌われる選択をする。コスタ・デル・ソルでも、くつろいでるエアリスとティファにキツイ言葉を投げかけよう。このあたりの選択肢はどちらを選べば嫌われるかわかりやすいので問題ない。バイトしてるユフィから、マテリアを買うのも効果的だ。（P11へ続く）

27 ウータイ

◉マテリア盗難！　ユフィを追え！

ウータイエリアを歩いていると、ユフィがパーティのマテリアをごっそり盗んでいくイベントが発生する。こうなると、ユフィを追ってウータイへ向かわざるをえなくなる。この先しばらくはマテリアを使えないので、攻撃アイテムを多数用意しておくこと。ウータイのイベントはユフィのパワーアップにも繋がるので、彼女をメインで使っている人は早めに起こしておこう。ちなみに、ユフィが仲間にいないと何も起こらないぞ。

ユフィはどこにいる？

ウータイに逃げ込んだユフィを捕まえるには、下にある写真の通りに行動すればOK。でも、イベントを進める前（ウータイに入ってすぐ）にユフィの父親に何度も話しかけると、ちょっとしたミニイベントを見ることができるぞ。見落しがちなイベントなので、とりあえずチェックしておこう。



▲まずはかめ道楽で休暇中のタークスと会話する。彼らの意外な一面も覗ける。



▲マテリア屋にある宝箱を開ける。しかし、すぐにユフィに盗まれる。



▲民家にある、左側のついたてを調べる。しかし、やっぱり逃げられてしまう。



▲かめ道楽前のつぼを調べる。一度は捕まえられるが、その後また逃げられる。



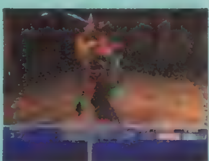
▲この鐘つき堂で鐘をつく。地下室への入り口が開くので、そこへ入る。



▲最後にダチャオ像へ。ボス戦では、アイテムの時空弾を使えば楽勝だ。

五強の塔で「リヴァイアサン」ゲット

マテリア盗難イベントをクリアすると挑戦できる五強の塔。ここでは、塔の各階を守るボス相手に、ユフィ1人で戦っていくことになる。厳しい試練だが、クリアすれば「リヴァイアサン」のマテリアとユフィの究極リミット技「森羅万象」が手に入る。いつ挑戦しても構わないが、マテリア盗難イベントクリア直後にクリアしてしまうのが望ましい。最低限マヒ回避のアクセサリーと「かいふく」のマテリアを装備させ、1戦ごとに回復、セーブしながら戦っていけば何とかなるハズだ。



▶5階では父親との対決も待っている。

28 武器職人の小屋

◉キーストーンの情報を聞き出そう

ゴンガガエリアにポツンと建つ武器職人の小屋。ここでは、古代種の神殿に入るために必要なキーストーンがゴールドソーサーにあるという情報を聞き出すだけでOK。このあと、キーストーンを求めて再びゴールドソーサーを目指すことになる。なお、パーフェクトなプレイを目指しているなら、この辺りでそろそろエアリスに究極リミット技を覚えさせておきたい（入手方法はP16参照）。彼女に残された時間は、あとわずかだ。

29 ゴールドソーサー

◉デートのお相手は誰？

キーストーンは、バトルスクエアに設置されたディオの博物館にある。これを譲ってもらうための条件は、バトルスクエアに挑戦すること。勝っても負けてもリタイアしてもキーストーンはもらえるので、軽い気持ちで挑戦しよう。ちなみに、ここで8回勝ち抜けばキーストーンと合わせて「防弾チョッキ」と「チョコボのはね」ももらえるぞ。パーフェクトプレイにこだわる人なら挑戦してみよう。このあとは、待望のデートイベントだ。

デートの相手は4パターン

デートでは、お相手としてエアリス、ティファ、ユフィ、バレットの4人の中から、もっとも好感度の高いキャラが登場する。好感度は、会話や行動の選択肢によって変化するので、例えばティファとデートしたいなら、彼女に好かれるような選択肢を選んでいなくてはならないのだ。また一緒にパーティにいた時間によっても変化するぞ。好きなキャラとデートするには、それなりの努力が必要なのだ。

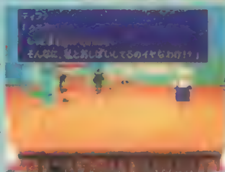
エアリス

何も考えず普通にプレイしていれば、おおむねエアリスが相手になる。とにかく好かれやすく、嫌われにくいのだ。デートでは、積極的な一面も見せてくれるが……。



ティファ

つねにティファをパーティに入れ、彼女の喜びそうな選択肢を選んでいればOK。ユフィやバレットに比べればラク。観覧車では女の子らしいセリフも聞けるぞ。



ユフィ

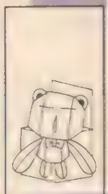
パーティ参加が遅く、関わるイベントが少ないのでとにかく難しい。その分、デートできたときの感動も大きい。詳しくは、P6からのポイントQ&Aを読もう。



バレット

バレットとデート(?)するコツは、すべての女性に嫌われること。煮え切らない態度のクラウドに、そろそろ誰か1人に決めろとお説教してくるのだ。







まんが／富山県　いわきゆーしさん

ポイントQ&A

（P10の続き）コレル山では、一時的にエアリスとユフィをパーティに入れ、ひな鳥の巣を襲う。エアリスに嫌われ、ユフィに好かれる一石二鳥の作戦だ。ゴールドソーサーを抜けたら、ゴンガガはパスして進む。このイベントはエアリス＆ティファの好感度を大きく下げることが可能なので、最後の調整用に取っておこう。（P12へ続く）

30 古代種の神殿

◉神殿内はくまなく歩き回れ!

古代種の神殿は、段差の多い立体的な表マップと内部マップの二段構成。表マップでは、壁のツタを登れることと、アーチ状の屋根の下をくぐれることを覚えておけば迷うことはない。ここではPHSは使えないが、古代種のアイテム屋に話しかけることでセーブと回復は可能。また、時の大穴では、短針をつねに10時に合わせ長針だけ操作して目的の時間へ進むようにすればラクだ。セフィロスのいる壁画の間へ続く道は6時だが、4、5、7、8時にはアイテムがあるので取っておこう。

クリアすると入れない!

古代種の神殿は、クリアしてしまうと二度と入ることができない。そのため中で手に入るアイテムはすべて入手しておきたい。とくにリボン、「へんか」のマテリア、「ラッキー」のマテリアは取り逃すと後々かなり痛いぞ。なお、リボンは立体交差の表マップ上にあるが、一度内部マップに入ってから戻ってこないと取れないので注意しよう。また、ボスのレッドドラゴンを倒すと「バハムート」のマテリアを落とすので、忘れずに回収しておこう。

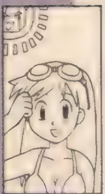
31 ボーンビレッジ

◉ルナハーブを発掘せよ!

ボーンビレッジの先にある眠りの森を通過するには、ルナハーブというキーアイテムが必要。そしてそのルナハーブを入手するには、ここで生活している発掘屋に発掘してもらわなければならないのだ。まずは発掘を依頼し、スタッフを何人か配置。そして爆発させると、スタッフたちがアイテムのある方向を向く。あとは彼らの目線が交わるところを指定すればOKだ。ちなみに、ルナハーブの位置は村の上方にある小屋の手前あたりとだいたい決まっているので、その辺を重点的に発掘していれば見つかるハズだ。

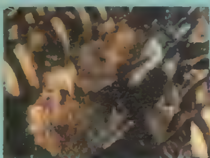


▶ルナハーブ以外にもアイテムを発掘できる。暇があったら頼んでみよう。



発掘はケッコウお得!

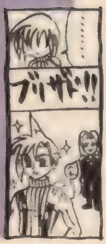
このボーンビレッジでは、ヴィンセントの武器であるバントラインと、シドの武器であるモップを発掘することが可能。とくに先を急がないなら、最低この2つは発掘しておこう。ここでしか手に入らない珍品なので、アイテムコレクターは要チェック。また、ゲームも後半にさしかかると、「バハムート零式」や「フェニックス」などのマテリアも発掘可能になる。ただし、これらはすでに入手している場合は発掘できないので注意。ヒュージマテリア回収イベントに失敗した場合には、ここで手に入れることになるのだ。



▲発掘されたアイテムは宝箱の中に収められる。さて、何が出てくるか。



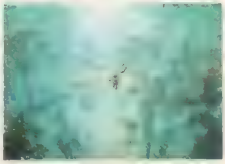
▼ゲームが進めば、5番街ゲートの鍵も発掘できるようになる。



32 眠りの森

◉「クジャタ」のマテリアを取ろう

普段は同じマップが無限にループしているだけだが、ルナハーブを持っていればようやく森の先に進めるようになる。森の中では、「クジャタ」のマテリアがあちこちワープしながら移動しているので追いかけてゲットしておこう。また、森の先にあるサンゴの谷には水の指輪があるので忘れずにゲットだ。ここで取っておくと、後のボス戦がラクになる。



▶ルナハーブ入手後に入るとイベントが発生。

33 忘らるる都

◉ボス戦には水の指輪を!

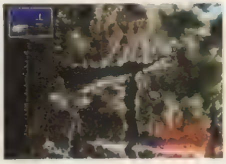
ここをムダなく抜けるには、まず入り口付近の3方向に分かれている道を、左側へ進んでアイテム回収。そして次に右側に進んで貝の形をした家にあるベッドで休み、イベントが起こったら中央の道を進めばOK。なお、ベッドのある貝の家には、3つ目の「てきのわざ」のマテリアがあるので忘れないように。ちなみに、このあと起こるジェノバ・LIFEとの戦いでは、水属性の攻撃を吸収できる水の指輪を装備しておけば楽勝だ。

34 サンゴの谷の洞窟

◉「マジカル」のマテリア

衝撃的なイベントが終わり、DISK2に入ったら早速セフィロスを追って忘らるる都を北に抜けよう。サンゴの谷の洞窟には数々のアイテムが落ちているので、すべて回収しよう。とくに「マジカル」のマテリアは見落としやすいので注意だ。

ここを抜けると、いったんフィールドマップ(アイシクルエリア)に出ることになる。次に目指すのはアイシクルロッジだ。



▶この下に「マジカル」マテリアがある

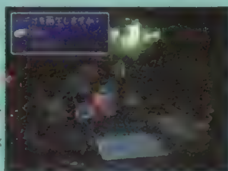
35 アイシクルロッジ

◉スノボを入手し斜面を滑り降りろ!

ロッジでは、民家でスノーボードと大氷河の地図を入手すれば、スノーボードで斜面を滑り降り大氷河へ向かうことができる。スノーボードのコースには、分岐点が2カ所あり、どちらを選んだかによって着地点が変わる。とはいえ、どこに着地してもあまり違いはないので、好きに滑ってOKだ。なお、ロッジにある武器屋には高価な武器が売られているので、お金に余裕があるなら滑る前に装備の充実を計っておこう。

エアリスの出生の秘密

ロッジにある無人の民家では、エアリスの出生の秘密に関する情報を入手することができるぞ。また、謎の古代種・セトラ、さらには大氷河に棲む雪女のことなど、アイシクルロッジは情報の宝庫なのだ。隅々まで歩き回って情報を集めよう。



▶ここにある機械を調べればエアリスの出生にまつわる秘密を知ることができる。

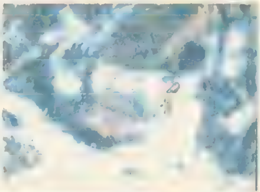
まんが／鹿児島県 うにうじさん

ポイントQ&A (P11の続き)イベントをこなし、ロケット村を抜けたら迷わずウータイへ。ウータイのイベントと五強の塔をクリアしたら、いざデートだ。もしダメでもまだチャンスはある。取りあえずリセットして、エアリスとティファを入れてからゴンガガへ向かおう。(P13へ続く)

36 大氷河

◉寒冷の地を歩き回れ!

広大なマップの中に貴重なアイテムが点在している大氷河。ここでは、約30分ほど歩き続けると意識を失い、強制的に絶壁のふもとまで送られる。次に目指すポイントは絶壁のふもとなので別に問題はないのだが、大氷河はあまりにも広いので一度にすべてのアイテムを回収することはできないだろう。幸いにも絶壁のふもとから大氷河に戻ることも可能なので、歩く地域、欲しいアイテムを決めてからムダなく探索していこう。ただ、絶壁のふもとまではあとで戻ってくることも可能になっているので、今は取りあえず無視して、先に進んでしまっても構わない。



▶やたら視界が悪いうえに、似たようなマップが延々続く

大氷河に眠る3つのアイテム

大氷河では全部で7つのアイテムを入手できるが、その中でもとくに取っておきたいのが「アレクサンダー」のマテリア、「ついかぎり」のマテリア、セーフティビットの3つ。しかしこの3つ、入手するのが非常に難しい。そこで、これらの詳しい入手方法を紹介していこう。できれば、最初に訪れた時点ですべて取っておきたい。なお、吹雪の雪原（旗を立てながら進むマップ）中央にあるテントには「ぜんたいか」のマテリアがあるので、ふもとに向かうついでに取っておこう。それ以外のアイテムは、エーテルなどの消耗品なので無視してOKだ。

「アレクサンダー」のマテリア

「アレクサンダー」を取るための探索は、絶壁のふもとを南に下った吹雪の雪原を始点にすれば非常にラクだ。まずは、一度絶壁のふもとまでたどり着こう。そして吹雪の雪原を南に下り、道なりに進んだ先の温泉に触る。次に一度吹雪の雪原まで戻って、今度は東に抜けよう。あとは道なりに進んだ先にある洞窟で雪女と戦い、倒せばOKだ。あらかじめ温泉に触っていない限り、雪女とは戦えないぞ。雪女といっても、実際は大氷河にザコとして出てくるスノウと同じ。炎系の攻撃で攻めれば楽勝だぞ。

「ついかぎり」のマテリア

こちらも「アレクサンダー」同様、吹雪の雪原を始点にして探索しよう。まずは吹雪の雪原を南に下り、温泉の3つ先のマップを上へ進む。あとは道なりに進めば温泉に戻ってしまうが、実はその道の途中に落ちているのだ。色が灰色のため背景と同化して見分けにくいので、じっくり見ながら進んでいこう。温泉に戻ってしまう（一方通行）1つ手前のマップにあるぞ。温泉に着いてしまったら行き過ぎなので、最初からやり直しだ。よーく見ないと、背景とまったく区別がつかないので注意しよう。

セーフティビット

このセーフティビットだけは、ふもとより落下地点から目指した方が早い。まずはスノボで最初の分岐を右、次の分岐を左に進む。そのあとは、落ちた場所からマップを下、左上の順に進めば氷の足場にたどり着く。あとはここを渡れば、その先の洞窟で手に入る。最初に着地した時点で取っておくとラクだぞ。なお、氷の足場では、どれかの足場に乗ると、それに隣接する足場の浮き沈みが切り替わる。まわりがすべて沈むとスタート地点に戻されるので、常に進める足場を残すように進もう。

37 ガイアの絶壁～絶壁内部

◉体温に注意して登ろう!

ガイアの絶壁を登るときは、画面右下に表示されている体温の数値に注意。この体温が26度まで下がってしまうと、意識を失って絶壁のふもとまで戻されてしまうのだ。体温は足場で◎を連打すれば上がっていくので、足場に着いたらまず◎を連打だ。足場に着くごとに、体温を38度まで上げて進むのがベスト。また、絶壁内部では体温の低下はないものの、敵の出現率が非常に高くなっている。パーティメンバーのHPにも注意しよう。

すべての「てきのわざ」にトラインを覚えさせよう

ガイアの絶壁や絶壁内部は、一度クリアするともう入れなくなる。ここではアイテムの回収は当然ながら、「トライン」、「臭い息」、「マジカルブレス」の3つをラーニングしておくことも重要。なかでも「トライン」を使ってくる敵は、ここで出現するスティルブを除くと、五強の塔のボス・ゴトーとニブル山のマテリアキーパーのみ。もしすでに五強の塔をクリアしていた場合、これが最後のチャンスとなるのだ。



▲こいつが「トライン」を使ってくるぞ。

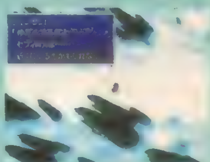
38 竜巻の迷宮～セフィロスの間

◉気流越えはタイミングよく

竜巻の迷宮では、出現する敵よりも3カ所に設置された気流越えのトラップがかなりやっかい。これをクリアするには、画面をよく観察する必要がある。ギリギリまで近づいて、気流が弱まったところをダッシュで駆け抜けよう。2カ所目以降では、気流に加えて突風や稲妻まで間隔をおいて発生する。これは、突風や稲妻の起こるタイミングを読むより、気流が弱くなるタイミングを見はからって、一か八かで駆け抜けた方が成功しやすい。

ここもクリアすると入れなくなる

竜巻の迷宮も、クリアすると戻れない。「バハムート改」のマテリア、「MPターボ」のマテリア、そしてポイズンリングの3つはここでしか手に入らないので、取り逃しのないように。どれもわかりやすい場所に落ちているので見落とす心配はないと思うが、セフィロスの間に進む前にしっかりチェックしておこう。



▲この先に進んでしまうと後戻りできないぞ。

39 ジュノン

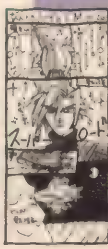
◉ガス室から抜け出すには?

ティファをガス室から脱出させるには、まず⊗を押して鍵を引き寄せ、△で前屈みになる。そして⊗+△で鍵を口にくわえ、最後に□で鍵を外せばOKだ。部屋から脱出したあとは、シスターレイの砲身の上を、先端に向けて移動していこう。



▶マップはわかりにくいが、砲身へ進めばOK





まんが／長野県　老川まゆふぃさん

ポイントQ&A

（P12の続き）ゴンガガでザックスの話を聞いて2人が外に飛び出したら話しかけずに村を出る。これでかなり嫌われるので、もう一度挑戦だ。それでもダメなら……諦めるしかない。全体的な注意点としては、とにかくじっくり進むことだ。速攻で進めていると、ユフィと一緒にいた時間が短くなるので失敗しやすいのだ。（P14へ続く）

40 ミディール

◉ミディールに入る前に……

飛空艇を入手すると、ティファがリーダーとなり、フィールドマップ上のＳＤキャラも彼女になる。次に目指すのはマップ南東に細長く伸びる島にある小さな村、ミディールだ。しかし、最初にここへ訪れたときに自動的にイベントが進み、ティファはパーティから外れてしまう。ティファの姿をもう少し見ていたい人は、飛空艇で世界を巡ってみよう。また、まだユフィを仲間にしていない人は、ティファがリーダーのうちに会ってみよう。通常とは違う会話を聞くことができるぞ。

チョコボから「ふういん」のマテリアいただき

ミディールのお店で品物を買いあさっているおばさんが連れているチョコボは、「ふういん」のマテリアを隠し持っている。あらかじめミメットの野菜を用意しておき、チョコボに話しかけて野菜をあげよう。すると体のどこかをくすぐることができるので、ここで「耳の裏をこちょこちょ」するのだ。機嫌を良くしたのか、「ふういん」のマテリアをくれるぞ。ちなみに、ミメットの野菜はチョコボ牧場で買うことができるぞ。

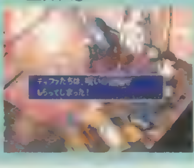
呪いの指輪を入手できるチャンス

ミディールにある武器屋の奥の開かないトビラを調べておくと、村の西にある民家の横にある歩くとギッと音がする場所で「ぜったいに、まったく、何の役にもたちそうにない、ボロボロのカギ」というアイテムが手に入る。これを持って再び武器屋のトビラに行けば、呪いの指輪が入手できるぞ。これは、あとでミディールが崩壊すると取れなくなるので、早めに入手しておこう。



▲歩くとギッと音がする場所は、だいたいこの辺だ。調べてみよう。

▼呪いの指輪が手に入る。装備すると、戦闘中常時死の宣告状態に！



41 コレル魔晄炉

◉列車を止めるには？

列車の追跡シーンでは、一定のリズムで素早くレバーを上下させること。✚キー上と△をタイミング良く連打していれば、余裕を持って飛び移ることができるだろう。続く暴走シーンでは、両方の操作（✚キー上＋△と✚キー下＋ⓧ）を実行するように。なお、列車上で連続して起こる戦闘では、イーグルガンからウォーリアバングルという貴重品が盗めるので、これだけは盗み忘れないように。イベントには時間制限があり、メニューを開いている間にも時間は進むので躊躇しないで一気に片づけよう。

列車は確実に止めよう！

イベントには３通りの結果がある。１つは追跡に成功し、暴走を止めた場合。ヒュージマテリアに加えて「アルテマ」のマテリアがただで手に入るぞ。次に追跡には成功したが、暴走を止められなかった場合。これは、ヒュージマテリアは手に入らないが「アルテマ」は５万ギルで買える。最後に追跡で失敗した場合。これがもう最悪で、ヒュージマテリアも「アルテマ」も手に入らないのだ。どの場合でもストーリーは続くが、確実に成功させておこう。

42 コンドルフォート

◉ラクに終わらせるには？

ミもフタもない言い方となるが、コンドルフォートでの最終決戦では敵にワザと踏み込ませて直接ボスを倒すのがもっともてっとり早い。というより、ＳＬＧで勝ったところでとくに特別な報酬は用意されていないので、ボスと戦って経験値をいただいた方がはるかにマシなのだ。おまけに、ここで登場するボスからはインペリアルガードを盗むことができる。どう考えても戦闘の方がお得だ。ただし、ボス戦で負けてしまうと「フェニックス」のマテリアが手に入らないので注意。

43 ミディール～クラウドの意識の中

◉呪いの指輪を盗め！

コレル魔晄炉とコンドルフォートをクリアしたあと、ミディールのクラウドのもとを訪れると、強制イベントが始まってそのままアルテマウェポンとの戦いになる。ここでアルテマウェポンから呪いの指輪を盗むことができるぞ。しかし盗める確率は低く、ちょっと戦うと逃げてしまうので注意しよう。あらかじめ誰か１人に「ぬすむ」のマテリアを装備させ、ひたすら「ぬすむ」をさせておこう。この戦いが終わると、長～い長～いクラウドのイベントに入る。

44 海底魔晄炉

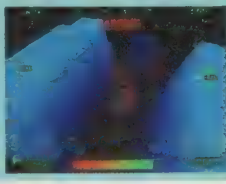
◉敵が強いので要注意

海底魔晄炉までの道のりは長く、要所要所で神羅兵が行く手を阻んでくる。ボスも強力なので、少しレベルアップして挑んだ方がいいだろう。なお、ここもクリア後は一部を除いて入れなくなるので、アイテムは確実に回収だ。とくに潜水艦の入口にある「水神様のうろこ」は、確実に。これを持っていれば、溶岩に阻まれて入れなかったウータイの洞窟の先に進めるようになる。また、潜水艦バトルで失敗してしまうと、ヒュージマテリアが手に入らなくなるので注意しよう。

潜水艦バトル楽勝法

潜水艦バトルでは、ゲームが始まった時点で目の前にボス潜水艦が見えている。この時点でもうミサイル発射ボタンを連打しておこう。あとはボスの後を追いかけながら、ひたすらミサイル発射ボタンを連打。当然ザコ敵の攻撃を多少喰らってしまうが、すべて無視しよう。こちらの潜水艦が沈む前にボス潜水艦を破壊できる。うまくいけば開始10秒程度でボス潜水艦を沈めることができるぞ。ボスを見失ったら、すぐさまR1で全体図を開いて位置を確認だ。

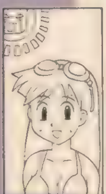
▶ザコを攻撃していたら時間ばかり経ってしまうので、無視しよう。

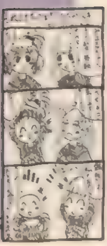


45 ロケット村

◉パスコードは一発で

パスコードを入力してヒュージマテリアを取り出す場面では、最初の入力を失敗するとプロテクトシステムが実行されてしまう。こうなると、シドのヒントを基に３分以内に正しいパスコードを入力しなくてはならないのだ。このパスコード、正解はズバリ◎、◻、ⓧ、ⓧ。１発で成功すると、シドのちょっとした隠し（？）メッセージを聞くことができるのだ。ここでヒュージマテリアの回収に失敗してもストーリーは続くが、やはり確実にゲットしておきたい。





まんが／神奈川県　ラぃりぃラぃりぃさん

ポイントQ&A

（Ｐ13の続き）戦闘では、クラウド以外の男性（獣でも可）をパーティに入れて戦闘不能状態にし、常にクラウド＆ユフィの２人で戦うようにするといい。そうすればクラウドの「かばう」は確実にユフィをかばってくれる。もちろん、危なくなったらすぐに回復してあげよう。細かいことだけど、効果はあるようだ。（Ｐ15へ続く）

46 海底

◉ 海底探索は入念に!

海底ですることは、潜水艦バトルで勝利したとき沈没したボス潜水艦から、ヒュージマテリアを回収すること。場所は、ジュノンの南東あたりだ。もちろん、潜水艦バトルで失敗していると入手することはできない。また、この時点でキーアイテムの古代種のカギを入手できるので、先に拾っておこう。場所は、ジュノンの北東、地上から見るとちょうどボーンビレッジの真下あたりにある。ほかにも、ジュノンの西には神羅の飛空艇ゲルニカが沈んでいるので、立ち寄っておこう。敵は凶悪なまでに強いが、得られるアイテムも強力なモノばかりなのだ。

47 コスモキャニオン

◉ バハムート零式をゲットだ!

ヒュージマテリアが4つ揃ったら、次にするべきことはコスモキャニオンに行ってブーゲンハーゲンの話を聞くことだ。ここで、ヒュージマテリアを預けることになるが、4つ揃っていれば右手前のヒュージマテリアを調べることで「バハムート零式」のマテリアが手に入るぞ。ただし「バハムート」と「バハムート改」のマテリアを持っていないとダメなので注意。

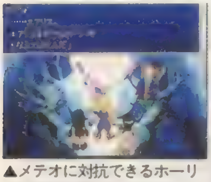


▶バハムートの最終形態か？とにかく強力な召喚獣だ。

48 忘らるる都

◉ エアリスの残したモノとは……

再び訪れた忘らるる都では、キーアイテムの古代種のカギが必要になる。ブーゲンハーゲンからは「カギは日の当たらぬ場所に」といったヒントをもらえるが、先にも述べた通りこれは海底にある。まだ取ってないなら、海底から探してこなければならないぞ。古代種のカギがあれば、メテオを止める唯一の方法はホーリーの魔法であること、そのホーリーはエアリスによってすでに唱えられていたこと、そして、セフィロスによってホーリーの発動が邪魔されていることが判明する。セフィロス打倒の決意を新たにしたら、早速忘らるる都を出よう。



▲メテオに対抗できるホーリーはすでに唱えられていた。



▼あとは、ホーリーを封じているセフィロスを倒すだけ。

49 ミッドガルエリア

◉ ウェポンを地上で迎え撃て

忘らるる都を出ると、ウェポンがミッドガルに向けて侵攻している場面を目撃することになる。飛空艇では阻止できないので、ウェポンがミッドガルエリアに上陸するのを待って、地上から迎撃しよう。ちなみに、ウェポンはミッドガルに近づいてもクラウドたちが接触しない限り何もしてこない。とくに時間制限があるワケではないので、慌てないようにしよう。



▶結局ウェポンはシスターレイによって撃破されることに。

まんが／大阪府　哀さん

50 8番街

◉ パラシュートでミッドガルに突入!

宝条によってシスターレイが乗っ取られ、ケット・シー（の正体）からミッドガルへ来て欲しいという要請を受けたら、そのままハイウインドに乗ってミッドガル上空へ向かおう。そうすると、自動的にパラシュートで降下することができるぞ。ちなみに、このとき「5番街ゲートの鍵」を使ってゲートから入るのは完全な間違い。5番街はこのイベントとはまったく関係がないので、入ってもストーリーは進まないのだ。

アイテムはすべてゲットしよう

このイベントで訪れる8番街の地下通路は、クリアすると二度と入れない。しかもマップの途中に引き返せなくなるトラップがあり、うまく回らないとすべてのアイテムを回収できないので注意。また、螺旋トンネルを手前に進むと「Wアイテム」のマテリアが手に入るので忘れずに入手だ。なお、タークスとの戦いは回避することもできるが、彼らからアイテムを盗むことができるので戦って頂戴しよう。

神羅ビルにもう一度入るチャンス!

宝条を倒すと強制的に外に出されてしまうので、その前に神羅ビルに寄り道しよう。以前に来たときにはなかったアイテムを入手することができるのだ。この時点で取れるのは下の5つ。どれも貴重品なので、取り逃しのないように。また、かめ道楽通信のNo.2を読むこともできるので、前に読み忘れた人は読んでおこう。



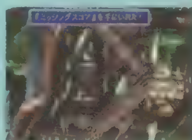
▶このイベントをクリアするとミッドガルへは入れない。

再突入で入手できるアイテム

パイルバンカー	2階にあるアイテム屋の宝箱の中に入っている。
マスターフィスト	パイルバンカーと同じく、2階にあるアイテム屋の宝箱の中。
ベヒーモスホーン	螺旋階段の途中にある。ただし、下りているときにしか発見できない。
グローランス	63階のアイテムクーポンCがあった場所に落ちている。
マーベラスチアー	64階のロッカー。以前は役に立たなさそうなので戻しておいたアイテムだ。

ミッシングスコアの取り方

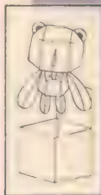
魔晄キャノンへ続く階段の途中にある宝箱は、取り方がちょっと特殊。中身はバレットの最強武器なのだが、実はパーティにバレットがいないと宝箱そのものが登場しない。もしバレットを使ってなくても、すぐ近くにセーブポイントがあるので編成をやり直せばOKだ。



▶バレットがいればこの場所に宝箱が出現。

51 そしてラストダンジョンへ……

宝条を倒し、神羅カンパニーは壊滅した。あとは、北の大空洞で眠るセフィロスを倒し、抑え込まれたホーリーを解き放つだけだ。しかしここでちょっと一息入れ、今一度世界を巡ってみよう。最強武器を集めたり、チョコボを育てたり、バトルスクエアを極めたりと、できることはいくらでもあるぞ。次のページからは、北の大空洞に向かう前の最終チェック要項を紹介していくので、これを参考にしながら「FFVII」を遊び尽くそう！





ポイントQ&A

（P14からの続き）デートに成功した例はいくつかあるが、細かい選択肢の選び方についてはそれぞれ微妙に異なっている。やはり最終的には、前述した戦闘での細かい積み重ねと、一緒に戦った回数が決め手となるようだ。あとは、ユフィに対する愛でひたすら頑張るしかないぞ。（これにて完）

ラストダンジョンに入る前の最終チェック!!

2度目に突入したミッドガルで宝条を倒せば、あとはラストダンジョンでの最終決戦を残すのみとなる。長い長い道のりだったけど、ついにクラウドたちの冒険も幕を閉じるときが近づいてきた。しかし、慌ててすぐにラストダンジョンに向かうのはまだまだ早いぞ。究極リミット技は全員覚えたか？　最強武器は揃えたか？　キャラクターのレベルは十分上がっているか？　最低でもこの3つをクリアしていないと、ラストダンジョンでの戦いはかなり厳しいものになってしまうぞ。それに、普通にプレイしていただけでは手に入らないアイテムや、入ることのできないダンジョンなど、この世界にはまだまだ多くの秘密が隠されているのだ。これらを完全に解決してからでも全然遅くはない。もし十分な準備もなしに突入すれば、返り討ちになる可能性だってある。ラスボスは逃げたりなんかしないから、まずはゆっくりと世界を巡ってみることをお薦めするぞ。

そんなワケで、ここでは、ラストダンジョンに入る前に確実にやっておきたい5つのポイントを紹介していこう。これらは、とくにやらなくてもゲームをクリアすることは可能になっているが、やっておけばラストダンジョンの攻略はケタ違いにラクになる。それに、もしパーフェクトプレイを目指すならば、避けては通れないことばかりなのだ。ここはひとつ、あせらず慌てず、じっくりと攻略していこう。

1 最終武器を入手しよう

各キャラの最強武器に共通して言えるのは、マテリア成長がないこと、マテリア穴は連続穴が4つの計8つであること、そして残りHPやMPに応じて攻撃力が変化するなど、何かしらの特徴を持っていること。どれもそう簡単には手に入らないものばかりなので、全員分揃えるのはかなり苦労するハズだ。しかし、苦労する分だけの価値はあるので、少なくともメインメンバーの最強武器だけは揃えておきたいところだ。ただし、リミット技を使った直後のプレミアムハートや、HPの残り少ないときのアルテマウェポンなど、場合によってはまったく使えない武器になってしまうものもある。ほかにも単純な攻撃力やマテリア成長を考えると、ほかの武器を装備した方がいい場合もあるので注意しよう。なお、エアリスに関しては最強武器の定義に当てはまる武器が存在しないので、単純に攻撃力のもっとも高い武器を表記しておいた。アイテムのコレクションをしている人は参考にして欲しい。

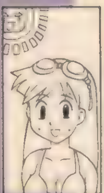
最強武器の秘密

「へんか」のマテリアを装備していると、モンスターをアイテムに変えてしまう「へんか」コマンドが使えるようになる。非常に便利な攻撃なのだけど、ダメージが小さいうえにトドメを刺さなければならないのが欠点だ。しかし、最強武器を使えばそんな悩みは解決してしまうぞ。実は、エアリスを除く各キャラの最強武器は、「へんか」を使っても通常と同じダメージを与えられるのだ。これならモンスターにトドメを刺すことが非常にラクになるぞ。



▶「へんか」[illegible]でもこのダメージ[illegible]に倒せる。

キャラクター	武器名	入手方法	攻撃力の特徴
クラウド	アルテマウェポン	アルテマウェポンを倒す	残りHPに応じて変化
バレット	ミッシングスコア	魔晄キャノンの宝箱(バレットが仲間にいること)	装備マテリアのAPに応じて変化
ティファ	プレミアムハート	DISK 2以降、ウォールマーケット(5番街ゲートのカギ必要)	リミットゲージに応じて変化
エアリス	アンブレラ	DISK 1の時点で、スピードスクエアで5000点以上出す	特になし
レッドXIII	リミテッドムーン	DISK 3に入ってからコスモキャニオンへ行く	残りMPに応じて変化
シド	ビーナスゴスペル	ロケット発射後、ロケット村の老人に何度も話しかける	残りMPに応じて変化
ユフィ	不倶戴天	海底に沈んだ神羅飛行艇(ゲルニカ)の中の宝箱	敵のレベルに応じて変化
ケット・シー	マーベラスチアー	魔晄キャノンに向かう途中、神羅ビルに寄ってロッカーを調べる	残りHPに応じて変化
ヴィンセント	デスペナルティ	ルクレツィアのイベント後、しばらくしてもう一度滝の裏に行く	倒した敵の数に応じて変化



2 究極リミット技を修得しよう

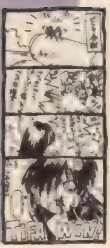
究極リミット技は、まずはアイテムとして入手し、全リミット技を覚えた段階でそのアイテムを使用すれば修得することができる。覚えるためのアイテムを入手する前に、まずはすべてのリミット技を覚えておかなくてはならないのだ。右のコラムを参考にして、完全に修得しておこう。なお、エアリスに関しては、古代種の神殿に入る前に修得しておかないとまったく意味がないので注意しよう。本人なくして究極リミットアイテムだけ残る……なんてことのないように。ちなみに、ケット・シーには残念ながら究極リミット技はないのだ。

リミット技を覚えるコツ

通常のリミット技はレベル3まであり、ヴィンセントとケット・シーを除いて各レベルは基本技、上級技の2つに分かれる。同レベルの上級技を覚えるには、ひたすら基本技を使っていればOK。レベル1なら10回、レベル2なら8回、レベル3なら6回使えばOK。次のレベルの基本技を覚えるには、とにかく敵を倒していく必要がある。これは、そのキャラがトドメを刺しさえすればOKなので、全体化した攻撃魔法を使っていこう。※詳しくはP29を参照

キャラクター	リミット技	入手方法
クラウド	超究武神覇斬	ゴールドソーサーの、バトルスクエアの賞品(要51200BP／メテオ後は32000BP)。
バレット	カタストロフィ	メテオ後、コレルの民家にいる女性に話しかける。
ティファ	ファイナルヘヴン	クラウド復帰後、ティファをパーティに入れニブルのティファ宅でピアノを弾く(注1)。
エアリス	大いなる福音	ミスリルを持って武器職人の小屋へ行き、小さい方の箱を開ける(注2)。
レッドXIII	コスモメモリー	神羅屋敷のロストナンバーを倒す。
シド	ハイウインド	海底に沈んだ神羅飛空艇(ゲルニカ)の中の宝箱。
ユフィ	森羅万象	五強の塔で、ゴドーを倒す。
ヴィンセント	カオス	ルクレツィアのほこらのイベント後、しばらくして再びほこらへ入る。

(注1) このとき弾く音階はド、レ、ミ、シ、ラ、ド、レ、ミ、ソ、ファ、ド、レ、ド。
(注2) ミスリルは、戦闘回数の下2ケタがゾロ目のときジュノンの居眠り親父の所へ行くともらえる。



まんが／福岡県　うに頭改さん

ポイントQ&A

Q：最強武器の攻撃力変化の意味がよくわかりません
A：上の表にあるように、最強武器はなんらかの条件で攻撃力が変化する。表内で「[illegible]に応じて」というのは、[illegible]が高いほど威力は上がるということ　例えばユフィなら敵のレベルが高いほど与えるダメージも大きくなる。

3 コスモエリアの古えの森をクリアしよう

古えの森は虫や花を使ったパズルを解きながら先に進んでいくという、おまけ的なダンジョンだ。ここで解かなければならないパズルは難解なうえ、森の中にはザコ敵もわんさと登場する。ついつい後回しにしてしまいがちだが、召喚獣「テュポーン」のマテリアや、成長速度3倍の武器アポカリプスなど、ここでしか得られないアイテムは多い。腕試しを兼ねて、ラストダンジョンに入る前に是非ともクリアしておきたい。なお、森の中で行き詰まってしまった場合、◎を押せばそれまでに取ったアイテムを持ったまま入り口まで戻ることができるぞ。

古えの森に入るには？

古えの森の入り口は、コスモエリアの山の上にある。山の上に、花のような模様が見える部分がそうだ。飛空艇でも着地できないこの森に入る方法は、2つ用意されているぞ。1つはアルテマウェポンを倒すことだ。そうすれば、コスモエリアの山が崩れて歩いて入れるようになるのだ。そしてもう1つは、山チョコボで直接山を登って行く方法。どちらで入っても内容は同じだが、山チョコボを使った方が断然早いのでお勧めだ。

必要なテクニックは4つだけ

1 ■つたの連続渡り

食虫植物が連続で並んでいた場合。まずは最初の食虫植物に虫を入れたら、すぐに別の虫を捕まえてその上に乗り、2番目の食虫植物に虫を投げ込む。あとはこれを食虫植物の数だけ繰り返せばOK。

2 ■カエルで大ジャンプ

食虫植物にカエルを与え、その上に乗って待機。すると、植物がカエルを消化しきれずに吐き出して、カエルと一緒に跳ね飛ばされる。これで、普段は行けない場所まで行ける場合があるのだ。

3 ■大花を閉じる

大花は、花が開いている限り上を通過することはできない。これを閉じるには、石を投げ込んでやらなければならない。ギリギリまで近寄って石を投げなければ飲み込んでくれないので注意。

4 ■カエルおびき出し

まずは虫を捕まえ、それを木の穴に投げ込む。するとそれを食べようとカエルが出現する場合がある。カエルで大ジャンプをしたいのに、辺りにカエルがいないときに使おう。

4 ミッドガル5番街にもう一度入ろう!

クラウドが復活したあと、ミッドガルゲートに鍵をなくして困っている人が出現する。そうすると、ボーンビレッジで「5番街ゲートの鍵」を発掘できるようになるのだ。これを持っていればミッドガルにもう一度入ることができるぞ。5番街からウォールマーケットまでをもう一度探索できるだけでなく、新たにいくつかのアイテムを入手できるのだ。なお、鍵を発掘したいときは「普通の宝」を指定すること。ハシゴを昇ったすぐ左、少し黒くなった部分を調査すればOKだ。

エアリスにもう一度会えるかも……!?

5番街にある教会にもう一度入ると、エアリスが花を手入れしている幻影を見ることができる。しかし、近づくと消えてしまう上に、見ることのできるチャンスはたったの1回だけなのだ。彼女の姿を見る最後のチャンスなので、絶対見落とさないようにしよう。でも、入るタイミングによっては幻影が現れない場合もある。その詳しい条件については、残念ながら不明なのだ。

再突入でのみ入手できるアイテム

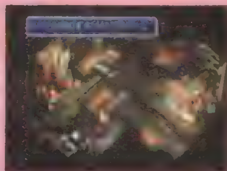
プレミアムハート



◀壊れた自動販売機に、「プレミアムハート」がある。ティファが装備できる最強武器だ。なお、自動販売機自体は壊れたままなので何も買うことはできない

盗賊の小手

▶ウォールマーケットの武器屋では「盗賊の小手」を買うことができる。お値段はなんと、129000ギル。ムチャクチャ高いので、しっかりギルを稼いでおこう。



5 ステータスアップアイテムでキャラをドーピング

いくら最強武器や究極リミットを揃えても、使う本人が弱ければあまり意味はない。やはりしっかりとレベルアップに励むことも必要だ。そしてさらに、パワーアップなどのステータスアップアイテムを使ってキャラの能力を上げておけば文句なしだ。その場合、海底に沈んだゲルニカ内部でひたすら戦闘をすることがもっとも効率がいいぞ。ここに出現するモンスターは、みんなステータスアップ系のアイテムに変化する上に、ここだけで全種類が揃ってしまうのだ。なかでもとくに重要なのがラックアップ。運が上がればクリティカル率がアップし、敵の攻撃も当たりにくくなる。ゲルニカに出現するモンスターはすべて手強いが、前のページに紹介してある通り、アルテマウェポンなどの最強武器を装備していれば簡単に変化させることが可能になる。

ゲルニカ内部で「へんか」を使おう

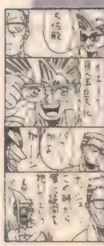


◀ゲルニカ内部の敵は強いので、ユフィの不倶戴天が安定してダメージを与えられる。

▶セーブポイントもあるので、満足のいくステータスになるまで潜りっぱなしだ。







まんが／神奈川県 とろろさん

ポイントQ&A

Q：ヴィンセントの究極リミット技と最強武器をもらうには、最初のイベントからどれくらいたてばいいの？
A：ルクレツィアのイベントを見たあと、何度か戦闘すればOKだ。どれくらい戦闘すればよいかの、正確な回数は残念ながらわかっていない。ただ、戦闘しないことにはいつまでたっても手に入らないのだ

目指せトップブリーダー！　チョコボ育成講座

自分のチョコボなしでもクリアはできるが、飛空艇でも入れない世界各地の４つの洞穴に眠る強力なマテリアは、山、川、山川、そして海チョコボといった特殊なチョコボがないと取れない。当然、チョコボレースでしか手に入らないアイテムだってあるので、育てて損をすることはまったくないのだ。どうせやるならレーサー、ブリーダーの両方でトップを目指そう。

◉まずはチョコボをゲット

チョコボを育成するには、まずはチョコボ牧場でチョコ房を借りておく。そして「チョコボよせ」のマテリアを装備し、マップにあるチョコボ出現地域で戦闘を行うのだ。するとたまにモンスターの中にチョコボが混じっている場合があるので、チョコボ以外のモンスターを倒せばＯＫだ。出現地域によってランクが変わってくるので、欲しいランクのチョコボが出てくる場所で戦うこと。なお、オスかメスかはチョコ房に入れたときに、ランダムで決定されるぞ。



グリングリンのチョコボ評価

A	「す、すごいチョコボだよコレ」
B	「すごくいいチョコボだよ」
C	「うん、いい感じのチョコボだね」
D	「まぁまぁのチョコボだね」
E	「普通のチョコボだと思うよ」
F	「うーん、わるいチョコボではないけどね」
G	「あまり、いい感じのチョコボじゃないね」
H	「ちょっと、おすすめ出来ないかな」

◉４種の特殊チョコボを制覇

特殊チョコボを作る条件はチョコボ仙人が教えてくれるが、それをわかりやすく解説すると下の図のようになる。この手順の通りに交配していけばＯＫだ。図の中にあるアルファベットは、チョコボのランクを示しているぞ。当然のことながら、オスとメスとでないと交配はできないので注意。なお、カップリングに必要となるカラブの実はブラキオレイドス、ゼイオの実はゴブリンから盗むことができるぞ。近親交配によるデメリットはないので、使えるチョコボは親子だろうが兄妹(姉弟)だろうがガンガン交配してＯＫだ。

親	親	実	生まれるチョコボ
BorC	BorC	カラブの実	山チョコボ(緑)／川チョコボ(青)
山チョコボ	川チョコボ	実(何でも)	山川チョコボ(黒)
山川チョコボ	A	ゼイオの実	海チョコボ(金)

◉チョコボレースで勝つために

レースにおけるチョコボの能力は、性別と同様にランダムで決定される。たとえグリングリンの評価が同じでも、初期値や成長率はそれぞれ違ってくるのだ。チョコボをレース用に育てたい場合は、チョコ房に入れる前にセーブをしておき、入れたらすぐにチョコボレースでスピードなどの能力を確認。そこで気に入った能力値が出るまでリセットを繰り返そう。同じ評価のチョコボでも、なるべく良いチョコボを育てていくべきだぞ。

■野菜でドーピング

チョコボの育ち方は与える野菜によって違ってくる。その野菜の効果は右の通りになっている。値段が高ければ高いほど能力値は上昇するので、なるべく高い野菜を与えていきたい。かなり値は張ってしまうが、チョコボ仙人から買えるシルキスの野菜を与えるのが、もっとも効果的だぞ。

野菜名(価格)＼上がる能力	スピード	スタミナ	かしこさ
ギザールの野菜(100G)	●	●	
カラッカの野菜(400G)			●
タンタルの野菜(500G)	●	●	●
パサーナの野菜(800G)			●
クリーエの野菜(1000G)	●	●	
ミメットの野菜(1500G)	●		
レイゲンの野菜(3000G)	●	●	
シルキスの野菜(4000G)	●	●	●



◀メッセージでどの能力が上がったか確認できるぞ。

■限界がきたらカップリング

チョコボによって能力値の限界は決まっているので、能力が上がらなくなったらすぐにカップリングしよう。カップリングで生まれるチョコボの能力は、両親の平均値。ここからさらに伸びていくチョコボもいれば、まったく成長しないチョコボもいる。これは生まれるときにランダムで決定されるので、運に頼るしかない。しかし、上手くいけば親を凌駕するチョコボに成長する場合もあるぞ。





まんが／大阪府　梅竹梅さん

ポイントQ&A

Q：飛び回って逃げるアルテマウェポンって、どうやって倒せばいいの？
A：アルテマウェポンは、戦闘に入ってもしばらく戦っていると逃げてしまう。しかし、その後飛空艇で追いかければ、いずれどこかに停止する。そこでまた戦い、逃げられたらまた追って……を繰り返すのだ。（P19へ続く）

バトルスクエア完全攻略

ゴールドソーサーの中に用意されているバトルスクエア。これは、モンスターと1対1の戦闘を行い、全8試合を勝ち進んでいくというミニゲームになっている。うまく勝ち抜ければ試合のハンデに応じてBP（バトルポイント）がもらえるので、これを集めて様々な賞品と交換していくのだ。本編とは直接関係がないのでやらなくてもゲームのクリアは可能だが、ここでしか手に入らないアイテムは多い。とくにクラウドの究極リミット技がこのバトルスクエアの賞品となっている以上、パーフェクトプレイを目指す上でも避けては通れないのだ。とにかく完全制覇するにはもの凄く時間がかかってしまうので、じっくり腰を落ち着けて挑戦するようにしたい。できれば、あらかたの探索が終わったあと、十分にキャラクターのレベルが上がっている状態になってから取りかかろう。なお、バトルスクエアに挑戦するにはGPが必要になる。あらかじめ、ワンダースクエアやチョコボレースなどで十分GPを稼いでから挑戦すること。もちろん、戦う前にはセーブしておくことを忘れないように。



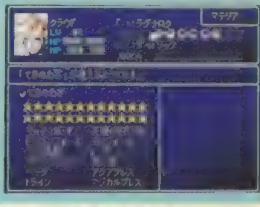
▲BPはバトルスクエアを出ると無効になる。十分なGPを持ったうえで参加しよう。

ハンデ一覧

BP	ハンデ
大	マテリアが全部壊れる
	魔法マテリアが壊れる
	武器が壊れる
	アイテムが使用不可
	支援マテリアが壊れる
	独立マテリアが壊れる
	召喚マテリアが壊れる
	アクセサリが壊れる
	コマンドマテリアが壊れる
	最大HP、MPが半減
	カエル状態になる
	ミニマム状態になる
	防具が壊れる
	最大HPが半減
	MPゼロになる
	最大MP半減
	プレイ時間X30のダメージ
	レベルが10ダウン
	レベルが5ダウン
	毒状態になる
	素早さが半減
	ハンデなし
小	HPが回復

バトルスクエアではこの装備で戦え！

バトルスクエアに挑戦するときのお勧め装備を、クラウドを例にとって紹介。まずアクセサリはリボン、防具はザイドリッツがベスト。武器は、アルテマウェポンだと攻撃力にムラができるのでラグナロクがいいだろう。マテリアは、「かいふく」「てきのわざ」「ふういん」+「ついかこうか」は絶対に必要。攻撃は「てきのわざ」をメインに行う。また、「えんきょりこうげき」を装備して後列に配置、手数を増やすために持っている限りの「カウンター」を装備しておけばより楽になる。最大HPを減らさないように、召喚系のマテリアはつけない方がいい。



▶レベルは高ければ高いほどいい。しっかりレベルアップしておくこと。

DISK1

賞品	BP
フェニックスの尾	100
万能薬	200
ミメットの野菜	400
「てきよせ」のマテリア	800
巨鳥のハネ	1600
Sマイン	3200
「せんせいこうげき」のマテリア	6400
「スピード」のマテリア	12800
チャンピオンベルト	25600
超級武神覇斬（限定1つ）	51200

DISK2

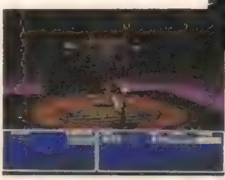
賞品	BP
万能薬	100
「てきよせ」のマテリア	250
ボムの右腕	500
「せんせいこうげき」のマテリア	1000
レイゲンの野菜	2000
「スピード」のマテリア	4000
星の砂	8000
チャンピオンベルト	16000
超級武神覇斬（限定1つ）	32000
「Wしょうかん」のマテリア（限定1つ）	64000

◉裏バトルに挑むには？

何度もバトルスクエアで戦っていると、裏バトルに挑むことができるようになる。これは、強者だけが挑戦できる特別な試合で、登場するモンスターはこれまでとはケタ違いに強くなっている。しかし、これを勝ち抜けば「ファイナルアタック」のマテリアを手に入れることができるのだ。この裏バトルに挑戦する条件は3つ。まずはクラウドの最強武器アルテマウェポンを入手していること。次に「Wしょうかん」のマテリアを持っていること。そして最後に、クラウドが究極リミット技の超級武神覇斬を覚えていることだ。条件さえ満たしていれば何度でも挑戦できるぞ。ただし、なぜかクラウド以外のキャラでは挑戦できないのだ。



▲裏バトルに挑戦するクラウド。ほかのキャラでは挑戦できない。



◀裏バトルに出てくるモンスターは毎回同じ。しかし、手強い相手ばかりとなっている。

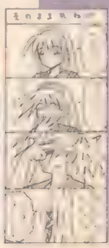
◉「ものまね」で楽々クリア

究極リミットと「ものまね」を持っていれば簡単に勝てる方法がある。あらかじめリミットゲージをMAXにしておいて、始まったらいきなり究極リミット技を使うのだ。そして、あとは「ものまね」をひたすら繰り返すだけ。「ものまね」の場合、リミットゲージに関係なくリミット技を出すことができるのだ。これで、通常の試合はおろか、裏バトルでさえも簡単に勝つことができるぞ。ただし、この方法には1つだけ欠点がある。それは、ハンデでコマンドマテリアが破壊されてしまったらアウトだということ。コマンドマテリアが破壊されてしまうと、「ものまね」が使えなくなってしまうからだ。こうなったらもうあきらめて普通に戦うしかないぞ。ハンデを決めるルーレットは目押しが可能なので、コマンドマテリア破壊のハンデだけは避けるようにしよう。



究極リミット　ものまね





まんが／京都府　樹塚ともかおさん

ポイントQ&A

（P18の続き）ヤツへのダメージは蓄積するので、戦闘を繰り返していればいつかは必ず倒せるぞ。ちなみにコスモエリアに停止したときが最終決戦で、それ以上は逃げない。なお、空を飛んでいる間に見失うとかなり面倒なことになるので、どこかに停止するまで追いかけること。飛空艇で体当たりすれば、ある程度誘導することも可能だ。

完全保存版 DATA集

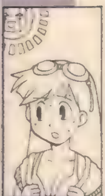
武器、防具、アクセサリ

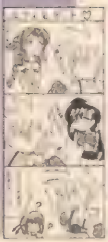
装備品は武器、防具、アクセサリの3種類。このうち武器だけは各キャラごとに限定されていて、ほかのキャラのものは装備不可。防具とアクセサリに関しては全キャラ共通。誰もが装備することができるぞ。

表中の「穴の数」はマテリア穴の数。「成長」はマテリアの成長速度。「入手方法」は購入可能な場所を中心に紹介してある。細かくチェックだ。

武器

使用者	名称	価格	穴の数	攻撃力	成長	入手方法
クラウド	バスターソード	—	単×0、連×1	18	通常	クラウドの初期装備
クラウド	ミスリルセイバー	1000	単×1、連×1	23	通常	カーム、エルジュノンの武器屋
クラウド	ハードブレイカー	1500	単×2、連×1	32	通常	アルジュノンの武器屋
クラウド	フォースイーター	2200	単×3、連×0	36	2倍	北コレルの武器屋
クラウド	バタフライエッジ	2800	単×0、連×2	39	通常	コスモキャニオンの武器屋
クラウド	ルーンブレイド	3800	単×4、連×0	40	2倍	メテオ後のアルジュノンの武器屋
クラウド	エンハンスソード	12000	単×0、連×4	43	通常	メテオ後のアルジュノンの武器屋
クラウド	村雨	6500	単×1、連×2	51	通常	ウータイの武器屋
クラウド	陸奥守吉行	—	単×2、連×0	56	通常	ロケット村のおじいさんに話しかける
クラウド	オーガニクス	12000	単×2、連×2	62	通常	アイシクルロッジの武器屋
クラウド	釘バット	2800	なし	70	なし	メテオ後のエルジュノンのアイテム屋
クラウド	クリスタルソード	18000	単×0、連×3	76	通常	ミディールの武器屋
クラウド	アポカリプス	—	単×3、連×0	88	3倍	古えの森の宝箱
クラウド	天の叢雲	—	単×6、連×0	93	通常	海に沈んだ神羅飛空艇(ゲルニカ)内の宝箱
クラウド	ラグナロク	—	単×0、連×3	97	通常	8番街ボス：ブラウド・クラッドを倒す
クラウド	アルテマウェポン	—	単×0、連×4	100	なし	アルテマウェポンを倒す
バレット	ガトリングガン	—	単×1、連×0	14	通常	バレットの初期装備
バレット	アサルトガン	350	単×0、連×1	17	通常	7番街の武器屋
バレット	キャノンボール	950	単×1、連×1	23	通常	カーム、エルジュノンの武器屋
バレット	Wマシンガン	2000	単×3、連×0	30	2倍	メテオ後のアルジュノンの武器屋
バレット	アトミックシザー	1400	単×2、連×1	32	通常	アルジュノンの武器屋
バレット	エネミーランチャ	3300	単×3、連×1	35	通常	神羅屋敷の宝箱。メテオ後のエルジュノンのアクセサリ屋
バレット	ドリルアーム	3300	単×4、連×0	37	2倍	メテオ後のアルジュノンの武器屋
バレット	ハードバルカン	2700	単×0、連×2	39	通常	コスモキャニオンの武器屋
バレット	チェーンソー	6300	単×1、連×2	52	通常	ウータイの武器屋
バレット	ソリッドバズーカ	16000	単×0、連×4	61	通常	メテオ後のコスタ・デル・ソルの武器屋
バレット	ロケットパンチ	3200	なし	62	なし	メテオ後のエルジュノンのアイテム屋
バレット	マイクロレーザー	12000	単×2、連×2	63	通常	アイシクルロッジの武器屋
バレット	A・Mキャノン	18000	単×0、連×3	77	通常	ミディールの武器屋
バレット	パイルバンカー	—	単×0、連×3	90	なし	メテオ後の神羅ビルの2階の宝箱
バレット	マキシマムレイ	—	単×0、連×3	97	通常	8番街地下の宝箱
バレット	ミッシングスコア	—	単×0、連×4	98	なし	魔晄キャノンの宝箱
ティファ	レザーグローブ	—	単×1、連×0	13	通常	ティファの初期装備
ティファ	メタルナックル	320	単×0、連×1	18	通常	ウォールマーケットの武器屋
ティファ	ミスリルクロー	750	単×1、連×1	24	通常	カーム、エルジュノンの武器屋
ティファ	モータードライブ	—	単×3、連×0	27	2倍	コスタ・デル・ソルの宝箱
ティファ	オーバーソウル	4200	単×4、連×0	28	2倍	メテオ後のエルジュノンのアクセサリ屋
ティファ	プラチナフィスト	2700	単×4、連×0	30	2倍	メテオ後のアルジュノンの武器屋
ティファ	グランドグラブ	1200	単×2、連×1	31	通常	アルジュノン、ゴンガガの武器屋
ティファ	タイガーファング	2500	単×0、連×2	38	通常	コスモキャニオンの武器屋
ティファ	マスターフィスト	—	単×6、連×0	38	通常	メテオ後の神羅ビル2階の宝箱
ティファ	カイザーナックル	15000	単×6、連×1	44	通常	メテオ後のアルジュノンの武器屋
ティファ	ダイアナックル	5800	単×1、連×2	51	通常	ウータイの武器屋
ティファ	ドラゴンクロー	10000	単×2、連×2	62	通常	アイシクルロッジの武器屋
ティファ	軍手	2200	なし	68	なし	メテオ後のエルジュノンのアイテム屋
ティファ	クリスタルグラブ	16000	単×0、連×3	75	通常	ミディールの武器屋
ティファ	ゴッドハンド	—	単×0、連×2	86	通常	ボス：キャリーアーマーを倒す
ティファ	プレミアムハート	—	単×0、連×4	99	なし	メテオ後のウォールマーケットの壊れたアイテム屋
エアリス	ガードロッド	—	単×1、連×0	12	通常	エアリスの初期装備
エアリス	ミスリルロッド	370	単×0、連×1	16	通常	ウォールマーケットの武器屋
エアリス	フルメタルロッド	800	単×1、連×1	22	通常	カーム、エルジュノンの武器屋
エアリス	ウィザードロッド	1800	単×3、連×0	28	2倍	メテオ後のアルジュノンのアイテム屋
エアリス	ストライクロッド	1300	単×2、連×1	32	通常	アルジュノン、ゴンガガの武器屋
エアリス	ワイザーロッド	3200	単×4、連×0	33	2倍	メテオ後のアルジュノンのアイテム屋
エアリス	フェアリーテイル	2500	単×7、連×0	37	通常	メテオ後のアルジュノンの武器屋
エアリス	プリズムロッド	2600	単×0、連×2	40	通常	コスモキャニオンの武器屋
エアリス	オーロラロッド	5800	単×1、連×2	51	通常	ウータイの武器屋
エアリス	プリンセスガード	—	単×1、連×3	52	通常	古代種の神殿の宝箱
エアリス	アンブレラ	—	なし	58	なし	ゴールドソーサーのスピードスクエアの賞品





まんが／島根県　あだちじゅんさん

ポイントQ&A

Q：クラウドにはどんなマテリアを装備させるのがベスト？

A：さすがは主人公だけあってクラウドは能力的なバランスが良く、何をやらせてもバッチリこなしてくれる。攻撃、回復マテリアの両方を装備させ、クラウドさえ生き残っていればどんなピンチの状態からでも復活できるようにしておこう。

使用者	名称	価格	穴の数	攻撃力	成長	入手方法
レッドXIII	ミスリルクリップ	800	単×1、連×1	24	通常	エルジュノンの武器屋
	ギヤマンヘアピン	1300	単×2、連×1	33	通常	アルジュノン、ゴンガガの武器屋
	マジックコーム	2000	単×3、連×0	37	2倍	メテオ後のアルジュノンのアイテム屋
	プラチナバレッタ	3500	単×4、連×0	39	2倍	メテオ後のアルジュノンのアイテム屋
	シルバーバレッタ	2500	単×0、連×2	40	通常	コスモキャニオンの武器屋
	ゴールドバレッタ	6000	単×1、連×2	50	通常	ウータイの武器屋
	かんざし	6000	なし	57	なし	メテオ後のエルジュノンのアイテム屋
	セントクリップ	14000	単×8、連×0	58	通常	メテオ後のコスタ・デル・ソルの武器屋
	アダマンクリップ	11100	単×2、連×2	60	通常	アイシクルロッジの武器屋
	セラフコーム	－	単×4、連×0	68	通常	コスモキャニオンのイベント
	クリスタルコーム	17000	単×0、連×3	76	通常	ミディールの武器屋
	スプリガンクリップ	－	単×0、連×3	87	通常	古えの森の宝箱
	ベヒーモスホーン	－	単×6、連×0	91	通常	メテオ後の神羅ビルの階段の宝箱
	リミテッドムーン	－	単×0、連×4	93	なし	レッドXIIIを連れてブーゲンハーゲンと話す
シド	スピア	1200	単×0、連×2	44	通常	メテオ後のエルジュノンの武器屋
	スラッシュパイク	6500	単×1、連×2	56	通常	ウータイの武器屋
	蛇矛	7000	単×4、連×0	58	2倍	メテオ後のアルジュノンのアイテム屋
	トライデント	7500	単×6、連×0	60	通常	メテオ後のエルジュノンのアイテム屋
	ジャベリン	－	単×1、連×2	62	2倍	ガイアの絶壁内部の宝箱
	ポールアックス	13000	単×2、連×2	64	通常	アイシクルロッジの武器屋
	ドラグーンランス	6200	単×8、連×0	66	通常	メテオ後のアルジュノンのアイテム屋
	モップ	3200	なし	68	なし	メテオ後のエルジュノンの武器屋
	パルチザン	19000	単×0、連×3	78	通常	ミディールの武器屋
	グローランス	－	単×0、連×3	78	通常	メテオ後の神羅ビル63階で拾う
	青龍偃月刀	－	単×2、連×0	86	3倍	海底魔晄炉の宝箱
	ロンギヌス	－	単×0、連×2	92	通常	海に沈んだ神羅飛空艇(ゲルニカ)内の宝箱
	方天画戟	－	単×6、連×0	100	通常	ゴールドソーサーのスピードスクエアの賞品
	ビーナスゴスペル	－	単×0、連×4	97	なし	ロケット村のおじいさんと話す
ケット・シー	イエローメガホン	－	単×2、連×1	36	通常	ケット・シーの初期装備
	シルバーメガホン	3300	単×8、連×0	28	通常	メテオ後のエルジュノンのアクセサリ屋
	ブラックメガホン	2800	単×4、連×0	31	2倍	メテオ後のエルジュノンのアクセサリ屋
	ホワイトメガホン	2300	単×3、連×0	35	2倍	メテオ後のエルジュノンのアクセサリ屋
	グリーンメガホン	2400	単×0、連×2	41	通常	コスモキャニオンの武器屋
	ブルーメガホン	5500	単×1、連×2	48	通常	ウータイの武器屋
	ゴールドメガホン	15000	単×0、連×4	58	通常	メテオ後のコスタ・デル・ソルの武器屋
	レッドメガホン	11000	単×2、連×2	60	通常	アイシクルロッジの武器屋
	法螺貝	3000	なし	68	なし	メテオ後のエルジュノンのアイテム屋
	クリスタルメガホン	18000	単×0、連×3	74	通常	ミディールの武器屋
	スターライトホン	－	単×0、連×4	88	通常	8番街地下の宝箱
	突撃ラッパ	－	単×0、連×3	95	なし	海底魔晄炉の宝箱
	マーベラスチアー	－	単×0、連×4	95	なし	メテオ後の神羅ビル64階のロッカーで拾う
ヴィンセント	クイックシルバー	1000	単×2、連×1	38	通常	メテオ後のエルジュノンの武器屋
	ピースメーカー	3500	単×1、連×1	38	2倍	メテオ後のアルジュノンのアイテム屋
	スナイパーCR	3300	単×0、連×2	42	通常	メテオ後のエルジュノンのアクセサリ屋
	スパス	3100	単×0、連×2	48	通常	ロケット村の武器屋
	バントライン	6800	単×0、連×2	48	2倍	メテオ後のアルジュノンのアイテム屋
	ランダル	6400	単×1、連×2	51	通常	ウータイの武器屋
	ライアット	12000	単×2、連×2	64	通常	アイシクルロッジの武器屋
	銀玉鉄砲	3000	なし	62	なし	メテオ後のエルジュノンのアイテム屋
	ロングバレルR	13000	単×0、連×4	66	通常	メテオ後のコスタ・デル・ソルの武器屋
	ウィンチェスター	18000	単×0、連×3	73	通常	ミディールの武器屋
	アウトサイダー	－	単×4、連×2	80	通常	海に沈んだ神羅飛空艇(ゲルニカ)内の宝箱
	ハイブロウST	－	単×0、連×3	97	なし	古えの森の宝箱
	デスペナルティ	－	単×0、連×4	99	なし	滝の裏で発生するヴィンセントのイベント
ユフィ	十字手裏剣	－	単×1、連×1	23	通常	ユフィの初期装備
	ブーメラン	1400	単×2、連×1	30	通常	アルジュノン、ゴンガガの武器屋
	風斬り	2000	単×3、連×0	30	2倍	メテオ後のアルジュノンのアイテム屋
	ツインヴァイパー	3200	単×4、連×0	36	2倍	メテオ後のアルジュノンのアイテム屋
	風車	2600	単×0、連×2	37	通常	コスモキャニオンの武器屋
	円月輪	6000	単×1、連×2	49	通常	ウータイの武器屋
	ホークアイ	12000	単×2、連×2	61	通常	アイシクルロッジの武器屋
	風魔手裏剣	6000	単×3、連×0	64	通常	メテオ後のエルジュノンのアクセサリ屋
	卍手裏剣	14000	単×6、連×1	68	通常	メテオ後のコスタ・デル・ソルの武器屋
	スーパーボール	3000	なし	68	なし	メテオ後のエルジュノンのアイテム屋
	クリスタルクロス	18000	単×0、連×3	74	通常	ミディールの武器屋
	折り鶴	－	単×4、連×2	90	通常	ウータイのダチャオ像の宝箱
	不倶戴天	－	単×0、連×4	96	なし	海に沈んだ神羅飛空艇(ゲルニカ)内の宝箱





まんが／静岡県　和泉流さん

ポイント Q&A

Q：エアリスにはどんなマテリアを装備させるのがベスト？

A：エアリスは、いわば魔法使いタイプのキャラ。攻撃力や守備力は低いものの、魔力がとっても高くなるぞ。装備品も魔法系のマテリア中心に数多く装備させ、攻撃、回復魔法はもちろん、補助魔法も使ってパーティの戦いをサポートさせよう。

防具

男性専用のエスコートガード。女性専用のミネルバブレス以外はすべて全キャラ共通。入手した防具はすぐに装備し、戦いに活用していくベシ。

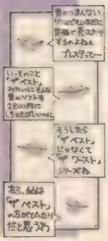
名前	価格	穴の数	防御力	魔防	成長	入手方法／特徴
高級腕時計	—	単×8、連×0	0	0	通常	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品
ウィザードブレス	12000	単×0、連×4	6	85	通常	ミディールの武器屋。ボス：ジェノバ・LIFEが落とす
ブロンズバングル	—	なし	8	0	なし	最初から持っている
アイアンバングル	160	単×1、連×0	10	2	通常	7番街の武器屋
フォウスロット	1300	単×4、連×0	12	10	通常	コスタ・デル・ソルの武器屋。神羅ビル63階のイベント
チタンバングル	280	単×2、連×0	14	4	通常	5番街の武器屋。ボス：エアバスターが落とす
ミスリルの腕輪	350	単×0、連×1	18	8	通常	アンダージュノンの武器屋。ボス：ヘリガンナーが落とす
プラチナバングル	1800	単×2、連×0	20	12	2倍	コスタ・デル・ソルの武器屋
カーボンバングル	800	単×1、連×1	27	14	通常	コスタ・デル・ソルの武器屋。モスラッシャーから盗む
神羅安式防具	—	単×2、連×1	30	0	通常	海兵隊員から盗む。神羅潜水兵が落とす
銀の腕輪	1300	単×2、連×1	34	22	通常	コスモキャニオンの武器屋。ボス：ダインが落とす
チョコボの腕輪	—	単×4、連×0	35	38	通常	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品／「すばやさ」「うん」上昇
ルーンの腕輪	3700	単×4、連×0	43	24	2倍	ボーンビレッジの武器屋
金の腕輪	2000	単×0、連×2	46	28	通常	ロケット村の武器屋。ドラゴンから盗む
エジンコート	8000	単×7、連×0	50	33	通常	メテオ後のロケット村の武器屋。ボス：パルマーが落とす
エイジスの腕輪	—	単×0、連×2	55	86	通常	8番街地下の宝箱
ダイアバングル	3200	単×1、連×2	57	37	通常	ボーンビレッジの武器屋
ドラゴンの腕輪	—	単×0、連×3	58	47	通常	ブルードラゴンなどが落とす／炎冷雷の攻撃半減
ギガースの腕輪	—	単×1、連×2	59	0	なし	ボス：デモンズゲイトが落とす。ギガースから盗む
ミネルバブレス	—	単×0、連×3	60	57	通常	古えの森の宝箱。タークス：イリーナから盗む／炎冷重聖の攻撃半減
エスコートガード	—	単×0、連×3	62	55	通常	海に沈んだ神羅飛空艇(ゲルニカ)内の宝箱／雷土水毒の攻撃半減
ミスティール	—	単×0、連×3	65	72	通常	8番街、北の大空洞内部の宝箱
クリスタルバングル	4800	単×0、連×3	70	45	通常	ミディールの武器屋
烈火の腕輪	—	単×0、連×2	72	52	通常	ガイアの絶壁内部の宝箱。正体不明から盗む／炎の攻撃吸収
フォースブレス	—	単×1、連×2	74	100	通常	メテオ後のロケット村の宝箱
天雷の腕輪	—	単×0、連×2	74	55	通常	サンゴの谷洞窟の宝箱。正体不明3から盗む／雷の攻撃吸収
極光の腕輪	—	単×0、連×2	76	54	通常	忘らるる都の宝箱。正体不明2から盗む／冷の攻撃吸収
神羅甲型防具改	—	単×0、連×3	77	34	通常	隊長、海底警備兵、ソルジャー：1STから盗む
インペリアルガード	—	単×0、連×3	82	74	通常	CMD．グランドホーンが落とす
アダマンバングル	—	単×0、連×1	93	23	通常	アダマンタイマイから盗む
ウォーリアバングル	—	単×0、連×2	96	21	なし	ボス：イーグルガンから盗む
ザイドリッツ	—	なし	100	98	なし	タークス：ルードから盗む

アクセサリ

アクセサリには一切装備制限がない。ゲーム後半になるに従って、その役割の重要度が増すので、それぞれの特徴をよく把握して装備していこう。



名前	価格	属性	効果	入手方法
パワーリスト	7500	—	「ちから」が10アップ	ロケット村の武器屋。 ボス：ボトムスウェルが落とす
防弾チョッキ	3000	—	「たいりょく」が10アップ	ロケット村の武器屋。 ルーファウス神羅が落とす
イヤリング	7500	—	「まりょく」が10アップ	ロケット村の武器屋
タリスマン	4000	—	「せいしん」が10アップ	ゴンガガ、ロケット村の武器屋。 ボスのサンプル：H0512が落とす
チョコボのはね	10000	—	「すばやさ」が10アップ	ウータイのアイテム屋
お守り	10000	—	「うん」が10アップ	ミディールのアクセサリ屋
チャンピオンベルト	—	—	「ちから」と「たいりょく」が30アップ	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
ポイズンリング	—	毒吸収	毒属性の攻撃を吸収	竜巻の迷宮の宝箱
タフネスリング	—	—	「たいりょく」と「せいしん」が50アップ	タークス：レノから盗む
サークレット	—	—	「まりょく」と「せいしん」が30アップ	スノウなどから盗む
星のペンダント	4000	毒防御	毒を防ぐ	ゴンガガのアクセサリ屋。 神羅ビル、コレル山などで拾う
銀縁メガネ	3000	暗闇防御	暗闇を防ぐ	エルジュノン、ゴンガガのアクセサリ屋
ハチマキ	3000	睡眠防御	睡眠を防ぐ	エルジュノン、ゴンガガのアクセサリ屋
フェアリーリング	7000	毒・暗闇防御	毒と暗闇を防ぐ	ミディールのアクセサリ屋。 ギ族の洞窟の宝箱



まんが／岐阜県 田中将司さん

ポイント Q&A

Q：ティファにはどんなマテリアを装備させるのがベスト？
A：どちらかといえば戦士タイプだが、一撃で敵を倒すような力はない。与えるダメージを増やすため、敵の弱点をつくような装備をすること。支援マテリアの「ぞくせい」や「ついかこうか」を活用してパワーアップだ。

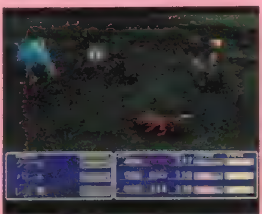
名　前	価格	属　性	効　果	入手方法
ジュエルリング	7500	マヒ・石化防御	マヒ、石化、徐々に石化を防ぐ	ミディールのアクセサリ屋 ボス：マテリアキーパーが落とす
ホワイトケープ	5000	蛙・ミニ防御	カエル、ミニマムを防ぐ	ゴンガガのアクセサリ屋 ボス：ジェノバ・BIRTHが落とす
エルメスのくつ	―	ヘイスト	戦闘開始時、自動的にヘイストが発動	ゴールドソーサーの闘技場で全勝し、女性と話す
安らぎの指輪	7500	状態異常防御	混乱、バーサク、いかり、かなしいを防ぐ	メテオ後のロケット村の武器屋 ボス：ラプスが落とす
リ　ボ　ン	―	全状態異常防御	すべてのステータス異常を防ぐ	古代種の神殿などの宝箱 マスタートンベリなどを「へんか」で倒す
炎の指輪	8000	炎防御	炎属性の攻撃を防ぐ	ミディールのアクセサリ屋 コスタ・デル・ソルの宝箱
冷気の指輪	8000	冷気防御	冷気属性の攻撃を防ぐ	ミディールのアクセサリ屋 ボス：チェホフが落とす
雷の指輪	8000	雷防御	雷属性の攻撃を防ぐ	ミディールのアクセサリ屋 オヤジ小屋でもらえる
テトラエレメンタル	―	属性吸収	炎、冷、雷、土属性の攻撃を吸収	サボテンダーを「へんか」で倒す 北の大空洞の宝箱
セーフティビット	7500	石化・死防御	石化、徐々に石化、一撃死、死の宣告を防ぐ	メテオ後のロケット村の武器屋 大氷河の宝箱
怒りの指輪	5000	バーサク	戦闘開始時、自動的にバーサクが発動	ゴンガガのアクセサリ屋
呪いの指輪	―	死の宣告	パラメータがアップするが、戦闘開始時に死の宣告が発動	ミディールの武器屋でもらえる アルテマウェポンから盗む
守りの指輪	―	バリア	戦闘開始時、自動的にバリア、マバリアが発動	ボス：ツインヘッド（右首）から盗む ムーバーを「へんか」で倒す
タマのすず	―	HP回復	歩くたびにHPが回復する	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品
リフレクトリング	―	リフレク	戦闘開始時、自動的にリフレクが発動	ボス：ジェノバ・DEATHが落とす ボス：アルテマウェポンから盗む
水の指輪	―	水属性	水属性の攻撃を吸収する	サンゴの谷の宝箱 アクロフィーズから盗む
盗ぞくの小手	129000	―	「ぬすむ」の成功率アップ	メテオ後のウォールマーケットの武器屋
ヒュプノクラウン	―	―	「あやつる」の成功率アップ	サンゴの谷洞窟の宝箱

◉オススメの武器、防具、アクセサリをチェック

『FFVII』に登場する装備品の約半分はお店じゃ買えない非売品。モンスターから盗んだり、宝箱を見つけないと入手することができないのだ。取り逃すと2度と手に入らないものも多いので、注意深く世界を回り手堅く拾い集めていこう。武器や防具を装備するときの注意点としては、その装備品の能力を考慮するのはもちろんだが、マテリア穴の数にも気をつけたいところ。なぜなら穴の数が多ければ、それだけ多くのマテリアを装備することができ、数多く装備していれば、いろいろな効果を得ることができるようになり、結果的に装備品の能力が低くても有利に戦えるようになるからだ。アクセサリの場合は、出現する敵の攻撃方法やパーティ全体のバランスを考えて、こまめに装備品をチェンジしていくのがベスト。じっくりと考えてより良いものを装備していこう。

オススメの武器

武器を選ぶときのポイントはとくにナシ。新たなものを入手したら順次それを装備していけばOK。ただし、その武器が前列用か後列用かはしっかりチェックすること。さらにそれに合わせ、隊列を変えることも忘れずに！



▲前列用の武器を後列で使うと攻撃力がダウン。十分注意したいところだ。

オススメの防具BEST5

防具には、敵の属性攻撃を吸収、あるいは無効化してしまうような便利なものが多い。これらを装備して戦えば、敵から受けるダメージもグ〜ンと減少することだろう。下に紹介した5種類の防具は、属性に関する性能がとくに優れているものだ。さらに通常攻撃に対する防御能力も信頼できるので、ゲーム後半ではこれらの防具を装備して戦っていくのが良いだろう。

1	ミネルバブレス
2	エスコートガード
3	ドラゴンの腕輪
4	フォースブレス
5	ザイドリッツ

オススメのアクセサリBEST5

アクセサリは、能力アップ系のものよりも、状態変化を防ぐものを選ぶのがベスト。なぜなら毒やカエルといった状態変化が起きてしまうと、思い通りに戦えなくなることが多いからだ。そしてアクセサリは、敵の攻撃法に合わせてこまめに変えていくのも大事。下に紹介したアクセサリのベスト5を参考にして、敵の特殊攻撃をバッチリ避けていこう。

1	リボン
2	セーフティビット
3	テトラエレメンタル
4	ジュエルリング
5	ホワイトケープ





まんが／神奈川県　有久翼さん

ポイントQ&A

Q：バレットにはどんなマテリアを装備させるのがベスト？
A：独立マテリアの「かばう」を装備して後列から味方をかばうと受けるダメージは半減！　これを利用し、もともと守備力の高いバレットで実行すれば、かなり有効だ。魔力は低めなので魔法系のマテリアは避けること。

魔法・てきのわざ

魔法マテリアを装備することで使えるようになる魔法を完全紹介。また独立マテリアの「てきのわざ」で覚えられる全24種類の技もまるごと公開だ。

攻撃魔法

敵にダメージを与える魔法。コマンドマテリアの「みやぶる」を使って、敵の弱点の属性を見極めて使おう。

名称	属	消	全	反	効果
ファイア	炎	4	○	○	敵1体に対し、約50以上のダメージを与える
ファイラ	〃	22		○	敵1体に対し、約200以上のダメージを与える
ファイガ	〃	52	○	○	敵1体に対し、約1200以上のダメージを与える
ブリザド	冷	4			敵1体に対し、約50以上のダメージを与える
ブリザラ	〃	22	○	○	敵1体に対し、約200以上のダメージを与える
ブリザガ	〃	52			敵1体に対し、約1200以上のダメージを与える
サンダー	雷	4	○	○	敵1体に対し、約50以上のダメージを与える
サンダラ	〃	22	○		敵1体に対し、約200以上のダメージを与える
サンダガ	〃	52	○	○	敵1体に対し、約1200以上のダメージを与える
クエイク	土	6	○		敵1体に対し、約100以上のダメージを与える
クエイラ	〃	28	○		敵1体に対し、約300以上のダメージを与える
クエイガ	〃	68	○		敵1体に対し、約1400以上のダメージを与える
バイオ	毒	8			敵1体に対し、約150以上のダメージ。一定の確率で毒状態にする
バイオラ	〃	36	○	○	敵1体に対し、約400以上のダメージ。一定の確率で毒状態にする
バイオガ	〃	80	○	○	敵1体に対し、約1600以上のダメージ。一定の確率で毒状態にする
グラビデ	重	14	○	×	敵1体のHPを奪い去り、3/4まで減らす
グラビラ	〃	33		×	敵1体のHPを奪い去り、1/2まで減らす
グラビガ	〃	48		×	敵1体のHPを奪い去り、1/4まで減らす
コメット	―	70	×	×	敵1体に対し、約2200のダメージを与える
コメテオ	―	110	×	×	敵全体に対し、約400以上のダメージを与える隕石を4つ降らす
フリーズ	冷	82	×		敵1体に対し、約1800以上のダメージ。一定の確率でストップ状態にする
ブレイク	土	86	×		敵1体に対し、約2000以上のダメージ。一定の確率で石化状態にする
トルネド	風	90	×		敵1体に対し、約2400以上のダメージを与える
フレア	炎	100	×		敵1体に対し、約2800以上のダメージを与える
アルテマ	―	130	×	×	敵全体に対し、約2500以上のダメージを与える
デス	―	30	○	○	敵1体を一定の確率で即死させる

回復魔法

HPを回復したり状態異常の治療ができる魔法。「かいふく」のマテリアは仲間全員が装備しておくこと。

名称	消	全	反	効果
ケアル	5	○	○	味方1人のHPを約250以上回復
ケアルラ	24	○	○	味方1人のHPを約1000以上回復
リジェネ	30		○	一定時間、味方1人の傷を癒し続けHPを徐々に回復
ケアルガ	64	○	○	味方1人のHPを約2500以上回復
フルケア	99	×	×	味方1人のHPを完全回復
ポイゾナ	3	○	○	味方1人の毒状態を治療
エスナ	15	○	○	味方1人のあらゆる状態異常（毒、蛙、ストップ、暗闇など）を治療
レジスト	120	×	○	味方1人の状態異常を予防する
レイズ	34	○		味方1人の戦闘不能状態を回復
アレイズ	100	○	○	味方1人の戦闘不能状態を回復。同時に、HPも完全回復

補助・そのほかの魔法

間接的に作用し戦いをサポートする魔法。対ボス戦ではヘイストの魔法がとても役に立つので、速攻で使おう。

名称	消	全	反	効果
スリプル	8	○	○	敵1体を眠らせ、行動不能にする
サイレス	24			敵1体の魔法を封じ、すべての魔法を使用不能にする
コンフュ	18			敵1体を混乱させ、同士討ちをさせる
バーサク	28	○	○	敵1体をバーサク状態にし、特殊攻撃を封じる。ただし攻撃力をアップさせる
ミニマム	10		○	体を小さくしたり、元に戻したりできる。小さくなった状態でも魔法は使用可能
トード	14	○	○	カエル状態にしたり、元に戻したりできる。カエル状態になると魔法は使用不可
バリア	16	○	○	物理攻撃によって受けるダメージを軽減するバリアを張る
マバリア	24		○	魔法攻撃によって受けるダメージを軽減するバリアを張る
リフレク	30	○	○	魔法をはね返すバリアを張る。4回はね返すと効果がなくなる
ウォール	58	○	○	バリア、マバリアを同時に張る
シールド	180	×	×	全属性吸収、物理攻撃無効という完璧な無敵シールドを張る
ヘイスト	18	○	○	素早さを上げ、行動の待ち時間を短くする。死の宣告時のカウントダウンも速まる
スロウ	20	○	○	素早さを下げ、行動の待ち時間を長くする
ストップ	34	○		時間を止め、一定時間のあいだ行動不能状態にする
デバリア	12	○	×	バリア、マバリア、リフレクの効果を消し去る
デスペル	20	○	×	ヘイストなどの魔法効果を消し去る
エスケプ	16	×	×	戦闘を放棄し逃げ出すことができる。「はさみうち」時でも脱出は可能
デジョン	99	×	×	ブラックホールを作り、すべての敵を時空の歪みに落とす。ギルは入手できない

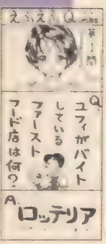
召喚魔法

召喚獣を呼び出して攻撃させる魔法。「ぜんたいか」のマテリアを使わなくても、敵全体に効果がある。

名称	属性	消	効果
チョコボ&モーグリ	―	14	敵全体に約200以上のダメージを与える
シヴァ	冷	32	敵全体に約250以上のダメージを与える
イフリート	炎	34	敵全体に約250以上のダメージを与える
ラムウ	雷	40	敵全体に約500以上のダメージを与える
タイタン	土	46	敵全体に約600以上のダメージを与える
オーディーン	―	80	敵全体に即死（失敗アリ）。または敵1体に約900以上のダメージを与える
リヴァイアサン	水	78	敵全体に約1300以上のダメージを与える
バハムート	―	100	敵全体に約1800以上のダメージを与える
クジャタ	雷冷炎	110	敵全体に約2000以上のダメージを与える
アレクサンダー	聖	120	敵全体に約2200以上のダメージを与える
フェニックス	炎	180	敵全体に約1200以上のダメージ。さらに味方全体にアレイズ
バハムート改	―	140	敵全体に約2500以上のダメージを与える
ハーデス	―	150	敵全体に約3000以上のダメージ。さらに状態変化
テュポーン	土雷冷炎	160	敵全体に約4000以上のダメージを与える
バハムート零式	―	180	敵全体に約6000以上のダメージを与える
ナイツオブラウンド	―	250	敵全体に約65000以上という超ダメージを与える

※注）属=属性、消=消費MP、全=○ならば全体化できる、反=○ならばリフレクの魔法による反射ができる。効果のダメージ量は目安。使用者の魔力によって大きく変化する。





まんが／神奈川県　桐生雅士さん

ポイントQ&A

Q：シドにはどんなマテリアを装備させるのがベスト？

A：攻撃力が高く、武器も豊富。そんなシドにはコマンドマテリアの「ひっさつ」や「ぜんたいぎり」を装備させ、パーティの主力として活躍してもらおう。武器はマテリア成長速度が3倍の青龍偃月刀を使うのがお勧め！

てきのわざ

てきのわざは、コマンドマテリアの「てきのわざ」を装備した状態で攻撃を受ければラーニングできる。「てきのわざ」の完全制覇を目指せ！

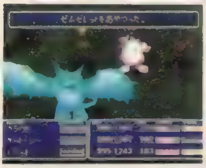
名称	属性	消費	種類	対象	反	効果	使用モンスター	出現場所
カエルのうた	ー	5	状態異常	敵1体	○	眠り＋カエル状態にする	タッチミー	コンカガエリアの森
レベル４自爆	ー	10	攻撃	敵全体	○	レベルが4の倍数の敵を瀕死にして、さらにミニマム状態にする	トリックプレイ	アイシクルエリアの緑地
マジックハンマー	ー	3	吸収	敵1体	○	必ず100ポイントのMPを吸収する。ボスに使用しても効果アリ	足斬草	ウータイエリア
ホワイトウィンド	ー	34	回復	味方全体	×	使用者のHPの分だけ味方のHPを回復と状態異常を治療	ゼムゼレット	ジュノンエリア
マイティガード	ー	56	防御	味方全体	×	バリア、マバリア、ヘイストを同時にかける	ビーチプラグ	コレルエリアの浜辺
天使のささやき	ー	50	回復	味方1人	×	戦闘不能状態を回復。さらに状態異常の治療とHP回復	ボーランサリタ	北の大空洞
ドラゴンフォース	ー	19	防御	味方1人	×	防御力と魔法防御力を1.5倍に上げる	ダークドラゴン	北の大空洞
デスフォース	ー	3	防御	味方1人	×	デスの魔法効果を無効にするバリアを張る	アダマンタイマイ	ウータイエリアの浜辺
火炎放射	炎	10	攻撃	敵1体	○	炎で敵を焼き尽くす	アークドラゴン	ミスリルマイン
レーザー	重	16	攻撃	敵1体	○	重力系の攻撃。敵のHPを1／2にする	ダークドラゴン	北の大空洞
マトラマジック	ー	8	攻撃	敵全体	○	小型のミサイルを放ち、約100以上のダメージを与える	スイーパーカスタム	ミッドガルエリア
臭い息	ー	58	状態異常	敵全体	×	一定の確率で敵を毒、混乱、眠り、沈黙、ミニマム、カエル状態にする	モルボル	北の大空洞
ベータ	炎	35	攻撃	敵全体	×	炎で約1000以上のダメージを与える	ミドガルズオルム	グラスランドエリアの湿地帯
アクアブレス	水	34	攻撃	敵全体	○	水から作り出した泡で約1000以上のダメージを与える	キマイラ	ゴールドソーサーエリア
トライン	雷	20	攻撃	敵全体	×	空気中の静電気を凝縮し、約800以上のダメージを与える	スティルヴ	ガイアの絶壁内部
マジカルブレス	雷冷炎	75	攻撃	敵全体	×	炎、冷、雷の3属性の泡で約1500以上のダメージを与える	パラサイト	北の大空洞
？？？？	ー	3	攻撃	敵1体	×	使用者の最大HPと、現在のHPの差の分だけダメージを与える	ジャッジ	神羅屋敷
ゴブリンパンチ	ー	0	攻撃	敵1体	×	約300以上のダメージ。使用者と敵が同じレベルだとダメージは8倍になる	ゴブリン	ゴブリンアイランド
チョコボックル	ー	3	攻撃	敵1体	×	戦闘から逃げた回数×使用者のレベルのダメージを与える	LVが4の倍数のチョコボ	グラスランド、ミディールエリア
レベル５デス	ー	22	攻撃	敵全体	×	レベルが5の倍数の敵を即死させる	パラサイト	北の大空洞
死の宣告	ー	10	攻撃	敵1体	×	成功すると60カウント後、即死させる	バウンドファット	サンゴの谷
死のルーレット	ー	6	攻撃	敵1体	×	敵味方の誰か1人を確実に即死させる	デスディーラー	北の大空洞
シャドウフレア	ー	100	攻撃	敵1体	○	強力な闇の火炎で約3000以上のダメージを与える	アルテマウェポン	コスモエリア（倒す直前）
なんとか？？？	ー	110	攻撃	敵全体	○	敵全体に防御力無視の大ダメージを与える	ドラゴンゾンビ	北の大空洞

◉よりよい会得方法

「マイティガード」や「ホワイトウィンド」といった技は、基本的に味方（モンスター側）に使うものなので、いくら待っても敵（パーティ側）には使ってこない。そういった技をラーニングする場合には敵を操るしかないのだ。コマンドマテリアの「あやつる」を装備し、敵を操ってから会得するようにしよう。右に紹介した5つの技は、全24種類のてきのわざの中でもとくにオススメなもの。対ボス戦でも役立つのでぜひ参考にして欲しい。

オススメのてきのわざBEST5

1	ホワイトウィンド
2	マイティガード
3	マトラマジック
4	チョコボックル
5	デスフォース



▲まずは敵を操る。そして敵の行動の中から、覚えられる技を選択して実行。

▼こうすれば確実に覚えることができる。操れない敵の場合はじっと待つしかない。



◉魔法より使える"てきのわざ"使用ガイド

てきのわざは、効果範囲が敵全体や味方全体だったり、複数の効果を併せ持つなど、普通の魔法より便利なものが少なくない。ここでは、そんな便利なてきのわざの中から、とくに役立つものをピックアップしてお届けする。

●「マトラマジック」：無属性の全体攻撃技。消費MPも比較的少なく、敵の属性を考えずに使用できるのもポイントが高い。ゲーム序盤は攻撃魔法の代わりに使おう。

●「チョコボックル」：無属性の単体攻撃技。戦闘から逃げるほどに技の威力が増す特徴を持つ。消費MPも少なく威力も十分以上。逃げまくって威力を増してやろう。

●「マイティガード」：「バリア」「マバリア」「ヘイスト」を味方全体にかけられる。ボス戦を中心に使おう。

●「ホワイトウィンド」：味方全体のHP回復と状態異常回復を同時に実行できる。この技もボス戦を中心に。

●「ベータ」「アクアブレス」「トライン」：敵の属性に合わせて使い分ければ効果大。ゲーム終盤まで役に立つ攻撃技だ。

●「マジックハンマー」：MP回復手段として非常に便利。ゲーム後半で使用する魔法は、どれも消費MPが多いのでこれで回復。

●「デスフォース」：即死回避の技。バトルスクエアでは必携。



▲超使える攻撃技の「チョコボックル」。攻撃力は絶大だが消費するMPは、たったの3ポイント！





まんが／長崎県　ひろしさん

ポイントQ&A

Q：レッドXIIIにはどんなマテリアを装備させるのがベスト？

A：これといって特徴はないので、コマンドマテリアの「てきのわざ」を装備させ、てきのわざ専門のキャラにしよう。攻撃系、回復系、補助系のてきのわざを使って、陰からパーティの戦いをサポートだ。

マテリア

マテリアは魔法系、召喚系、コマンド系、支援系、独立系、そしてマスター(これについてはP28を参照)系の6系統。全82種類が用意されている。マテリアとは武器や防具にある穴に装着することで、魔法が使えるようになったり、特殊な効果を得ることができるようになるスグレモノ。マテリアの中には連結穴を使って組み合わせないと効果が発揮されないものもあるので要注意だ。詳しい活用法についてはP28で紹介しているぞ。

魔法マテリア

装着すると、その魔法が使えるようになるマテリア。支援マテリアの「ぜんたいか」や「ぞくせい」、「マジカル」と組み合わせるのがベストだ。

名称	価格	属性追加	レベル効果	装備効果	入手方法
ほのお	600	炎	LV1:ファイア、LV2:ファイラ、LV3:ファイガ	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	エルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
れいき	600	冷	LV1:ブリザド、LV2:ブリザラ、LV3:ブリザガ	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	エルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
だいち	1500	土	LV1:クエイク、LV2:クエイラ、LV3:クエイガ	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	エルジュノン、カームで購入
いかずち	600	雷	LV1:サンダー、LV2:サンダラ、LV3:サンダガ	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	エルジュノン、コスタ・デル・ソルソルなどで購入
かいふく	750	―	LV1:ケアル、LV2:ケアルラ、LV3:リジェネ、LV4:ケアルガ	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	7番街、アルジュノン、コスタ・デル・ソルで購入
ちりょう	1500	―	LV1:ポイゾナ、LV2:エスナ、LV3:レジスト	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	カーム、アルジュノン、ゴンガガで購入
そせい	3000	―	LV1:レイズ、LV2:アレイズ	カー2、体カー1、魔力+2、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	アルジュノン、コスタ・デル・ソル、ゴンガガで購入
ふうじる	3000	眠黙	LV1:スリプル、LV2:サイレス	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	アルジュノン、コスタ・デル・ソルなどで購入
まどわす	6000	乱闘	LV1:コンフュ、LV2:バーサク	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	ゴンガガ、コスモキャニオンで購入
へんしん	5000	―	LV1:ミニマム、LV2:トード	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	ゴンガガ、コスモキャニオン、北コレルなどで購入
りだつ	10000	―	LV1:エスケプ、LV2:デジョン	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	ロケット村で購入
どく	1500	毒	LV1:バイオ、LV2:バイオラ、LV3:バイオガ	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	コスタ・デル・ソル、エルジュノンで購入
じゅうりょく	8000	重	LV1:グラビデ、LV2:グラビラ、LV3:グラビガ	カー1、魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	ギ族の洞窟のボスを倒すコスター、ミディールで購入
バリア	10000	―	LV1:バリア、LV2:マバリア、LV3:リフレク、LV4:ウォール	カー2、体カー1、魔力+2、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	ロケット村で購入
いんせき	―	―	LV1:コメット、LV2:コメテオ	カー2、体カー1、魔力+2、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	忘らるる都の貝の家で拾う
じかん	6000	遅止	LV1:ヘイスト、LV2:スロウ、LV3:ストップ	カー2、体カー1、魔力+2、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	ゴンガガ、ロケット村で購入
しょうめつ	9000	死	LV1:デバリア、LV2:デスペル、LV3:デス	カー2、体カー1、魔力+2、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	ミディール、コンドルフォートで購入
ふういん	―	乱石止	LV1:フリーズ、LV2:ブレイク、LV3:トルネド、LV4:フレア	カー4、体カー2、魔力+4、魔防+2、MHP−10%、MMP+10%	ミディールのチョコボにミメットの野菜をあげ、耳の裏をくすぐる
フルケア	―	―	LV1:ー、LV2:フルケア	カー4、体カー2、魔力+4、魔防+2、MHP−10%、MMP+10%	飛空艇入手後、コスモキャニオンのアイテム屋のカウンターの奥で拾う
アルテマ	―	―	LV1:ー、LV2:アルテマ	カー4、体カー2、魔力+4、魔防+2、MHP−10%、MMP+10%	ヒュージマテリアイベント終了後、北コレルにいる子供と会話する
シールド	―	―	LV1:ー、LV2:シールド	カー4、体カー2、魔力+4、魔防+2、MHP−10%、MMP+10%	北の大空洞で入手

※表中の略称は以下の通り。MHP＝最大HP。MMP＝最大MP。魔防＝魔法防御力。

召喚マテリア

幻獣を召喚して攻撃させることができるようになるマテリア。レベルが上がると1回の戦闘で使える回数が増加する。

名称	属性	装備効果	入手方法
チョコボ&モーグリ	―	魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	チョコボ牧場でチョコボに話しかける
シヴァ	冷	魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	アンダージュノンでプリシラからもらう
イフリート	炎	魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	運搬船でボス：ジェノバ・BIRTHを倒す
ラムウ	雷	魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	チョコボレーサーの控え室で拾う
タイタン	土	魔力+1、MHP−2%、MMP+2%	ゴンガガのメルトダウン魔晄炉で入手
オーディーン	―	魔力+1、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	ニブルヘイムにある神羅屋敷の金庫を開ける
リヴァイアサン	水	魔力+1、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	ウータイの五強の塔をすべて勝ち抜くともらえる
バハムート	―	魔力+1、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	古代種の神殿でボス：レッドドラゴンを倒す
クジャタ	雷冷炎	魔力+1、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	ボーンビレッジの奥にある眠りの森で拾う
アレクサンダー	聖	魔力+1、魔防+1、MHP−5%、MMP+5%	大氷河でスノウを倒す
フェニックス	炎	魔力+2、魔防+2、MHP−10%、MMP+10%	飛空艇入手後、コンドルフォートで発生するヒュージマテリアイベントで勝利すると入手
バハムート改	―	魔力+2、魔防+2、MHP−10%、MMP+10%	竜巻の迷宮で拾う
ハーデス	―	魔力+4、魔防+4、MHP−10%、MMP+15%	海底に沈んでいる神羅飛空艇(ゲルニカ)内で拾う
テュポーン	土雷冷炎	魔力+4、魔防+4、MHP−10%、MMP+15%	コスモエリアにある古えの森で拾う
バハムート零式	―	魔力+4、魔防+4、MHP−10%、MMP+15%	「バハムート」、「バハムート改」を持った状態でコスモキャニオンのヒュージマテリアを見ると入手
ナイツオブラウンド	―	魔力+8、魔防+8、MHP−10%、MMP+20%	ワールドマップの北東、小島にある洞窟で拾う（要：海チョコボ）





まんが／福岡県　えびびさん

ポイント Q&A

Q：ユフィにはどんなマテリアを装備させるのがベスト？
A：能力的に秀でた素早さに、さらに磨きをかけるべく独立マテリアの「スピード」を装備。攻撃力も高めなので、コマンドマテリアの「ひっさつ」を持たせるのも良いだろう。戦闘スタート直後の先制攻撃でいきなり敵を粉砕だ。

コマンドマテリア

戦闘コマンドの中に、新たに使用できるコマンドが追加。

名称	価格	レベル効果	装備効果	入手方法
ぬ す む	1200	LV1:ぬすむ LV2:ぶんどる	素早さ+2。敵の持っているアイテムを盗む	ミッドガルの下水道で拾う カームで購入
み や ぶ る	1000	LV1~2	敵のステータスを見破る	レッドXIIIが所持。カームで購入 IX
な げ る	10000	LV1:なげる LV2:ぜになげ	体力+1。アイテムやギルを敵に投げて攻撃	ロケット村で購入。ユフィが所持
へ ん か	―	LV1~2	敵をアイテムに変える	古代種の神殿で拾う
ひ っ さ つ	10000	LV1~2	運+1。クリティカルか攻撃ミス	ゴンガガへ行く途中のジャングルで拾うコンドルフォートで購入
あ や つ る	10000	LV1~2	敵を操って攻撃させる	ケット・シーが所持 ロケット村で購入
も の ま ね	―	LV1~2	1つ前の行動を繰り返す	ウータイエリアの洞窟(要:山チョコボ)
て き の わ ざ	―	24種のてきのわざを会得可能。分裂ナシ	ラーニングした敵の技で攻撃	神羅ビルでボスのサンプル:H0512を倒す
ぜんたいぎり	―	LV1:ぜんたいぎり LV2:いあいぬき	敵全体を通常攻撃	古えの森で拾う
W ま ほ う	―	LV1~2	指定した2つの魔法を順番に使う	北の大空洞内で入手
Wしょうかん	―	LV1~2	指定した2つの召喚魔法を順番に使う	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
W ア イ テ ム	―	LV1~2	指定した2つのアイテムを順番に使う	8番街にある地下螺旋トンネル最深部で拾う
れんぞくぎり	―	LV1:れんぞくぎり LV2:みだれうち	れんぞくぎり=2回連続攻撃、みだれうち=4回連続攻撃	海底に沈んだ神羅飛空艇(ゲルニカ)内で拾う

支援マテリア

組み合わせて装備しないと効果が発揮されないマテリア。

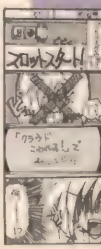
名称	価格	レベル効果	装備効果	入手方法
ぜ ん た い か	20000	LV1~5、全体化回数1~5回	組みにした魔法の効果対象が全体化される	コンドルフォートで購入
コマンドカウンター	―	LV1~5、反撃率+30~+100%	組みにしたコマンドマテリアでカウンター攻撃	北の大空洞で入手
まほうカウンター	―	LV1~5、反撃率+30~+100%	組みにした魔法マテリアでカウンター攻撃	ゴールドソーサーのチョコボレースの景品
M P タ ー ボ	―	LV1~5、消費MP+10~+50%	組みにした魔法のMP消費量を増やし、威力を増大	竜巻の迷宮(ボス戦終了後)
MPきゅうしゅう	―	LV1~2	組みにしたマテリア実行時、与えたダメージによりMP吸収	ウータイのマテリア屋の宝箱
HPきゅうしゅう	―	LV1~2	組みにしたマテリア実行時、与えたダメージによりHP吸収	ウータイの猫屋敷で拾う
つ い か ぎ り	―	LV1~2	組みにしたマテリア実行時、+αとして通常攻撃	大氷河で拾う
ついでにぬすむ	―	LV1~2	組みにしたマテリア実行時、+αとしてぬすむを実行	ダチャオ像、炎で閉ざされた洞窟(要:水神様のうろこ)で拾う
ぞ く せ い	―	LV1~4、防具装備時、効果変化	防具につけた場合レベルにより半減、無効、吸収の効果	ニブル山の魔晄の泉で拾う
ついかこうか	―	LV1~2	状態異常を起こすマテリアと組み合わせると敵に追加効果アリ	ギ族の洞窟で拾う
ふ い う ち	―	LV1~5、ふいうち率+20~+80%	バトル突入時、一定の確率で組みにしたマテリアを実行	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品
ファイナルアタック	―	LV1~5、発動回数が1~5回に増加	死亡時、一定の確率で組みにしたマテリアを実行	ゴールドソーサーの裏バトルの賞品
まほうみだれうち	―	LV1~5、使用回数が1~5回に増加	組みにした魔法マテリアを4連続で実行	ミディールエリアの洞窟(要:川チョコボ)で拾う



独立マテリア

装備しているだけでさまざまな効果が発揮されるマテリアだ。

名称	価格	レベル効果	装備効果	入手方法
H P ア ッ プ	8000	LV1~5、MHP+10~+50%	最大HPの上限が上昇	コスモキャニオン、ミディールで購入
M P ア ッ プ	8000	LV1~5、MMP+10~+50%	最大MPの上限が上昇	コスモキャニオン、ミディールで購入
ス ピ ー ド	―	LV1~5、素早さ+10~+50%	素早さが上昇	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
マ ジ カ ル	―	LV1~5、魔力+10~+50%	魔力が上昇	忘らるる都の奥、サンゴの谷洞窟で拾う
ラ ッ キ ー	―	LV1~5、運+10~+50%	運が上昇	古代種の神殿で拾う
けいけんちアップ	―	LV1~3、入手経験値1.5~2倍	運+1、入手できる経験値が増加する	ゴールドソーサーのワンダースクエアの賞品
か ば う	1000	LV1~5、かばう+20~+100%	体力+1、敵の攻撃から味方を守る	ウォールマーケットで購入
HPMPいれかえ	―	LV1~2	HPとMPの値が逆転する	コレルエリアの洞窟(要:山川チョコボ)で拾う
ギ ル ア ッ プ	―	LV1~3、入手ギル1.5~2倍	運+1、入手できるギルが増加する	ゴールドソーサーのワンダースクエアの賞品
て き よ け	―	LV1~3、敵遭遇率1/2~1/4	運+1、敵に会いにくくなる	ゴールドソーサーのチョコボレースの賞品
て き よ せ	―	LV1~3、敵遭遇率1.5~2倍	運-1、敵に会いやすくなる	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
チョコボよせ	2000	LV1~4、チョコボ遭遇率、最高4倍	運+1、チョコボに会いやすくなる	チョコボ牧場で購入
せんせいこうげき	―	LV1~5、先制率最高+48%	素早さ+2、先制攻撃の可能性上昇	ゴールドソーサーの闘技場の賞品
カ ウ ン タ ー	―	LV1~5、反撃率+30~+100%	敵の攻撃に対して反撃する	ニブル山でマテリアキーパーを倒す
すべてぜんたいか	―	LV1~5、全体化回数1~5回	全体化が不可能なマテリアも全体化する	北の大空洞で入手
えんきょりこうげき	―	LV1~2	後列からでも攻撃力が落ちなくなる	ミスリルマインで拾う



まんが/広島県　白井俊さん

ポイントQ&A

Q:ヴィンセントにはどんなマテリアを装備させるのがベスト?

A:バレットと同じく武器が後列用。守備力が高めということで、独立マテリアの「かばう」はぜひ装備させよう。魔法マテリアを装備させるのも良いが、そのときは独立マテリアの「マジカル」を装備し魔力を上げておくように。

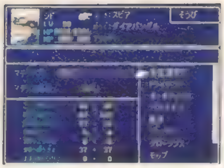
◉覚えて得するマテリア活用法

マテリアとは、武器や防具に空いている穴に装着するだけで誰もがその効果を得られるというとっても便利な石のこと。大きく分けて2タイプあり、ただ単に装備するだけで効果のあるもの（魔法マテリア、召喚マテリア、独立マテリア、コマンドマテリア）と、連結穴を使ってほかのマテリアと組み合わせなければ効果が発揮されないもの（支援マテリア）がある。マテリアは戦闘終了後に獲得できるAPによって成長。APが一定値を越えるとレベルが1段階上昇し、新しい魔法が使えるようになったり装備効果が変化したりもするぞ。レベルがMAXになるとマテリアは分裂。MASTERと、APがゼロの初期状態のものの2つになる。ただし、中には分裂しないものもあるので注意。

蓄積されたAPやレベルはマテリア自体に記憶されていくため、たとえ装備を解除しても失われることはない。それを別のキャラが装備すれば、そのままの状態で引き継がれていくのだ。マテリアを使う上での基礎知識として、以上のことをしっかり覚えておくこと。そして無駄なく活用して戦っていこう。



◀APは装備していたマテリアだけに蓄積。



◀成長速度3倍の武器を使えば成長も早い。

1 オトクな組み合わせ方

マテリアを組み合わせるには、武器や防具にある連結穴を使えばOKだ。2つのマテリアを組み合わせると、その効果範囲を拡大したり、別の効果を追加したりできるようになるぞ。代表的な組み合わせ方としては、支援マテリアの「ぜんたいか」＋魔法マテリアというものがある。こうすると単体にしか効果のなかった魔法の範囲が、敵、あるいは味方全体となるのだ。ここでは数ある組み合わせの中でも、すぐに役立つオトクなものを紹介していくぞ。ぜひ参考にしてほしい。

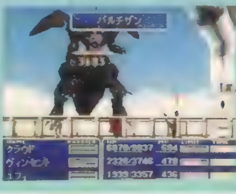


▲連結穴を使えばマテリアを組み合わせることができる。

組み合わせ方	効果
魔法マテリア＋ぜんたいか	魔法の効果対象が敵、あるいは味方全体になる
魔法マテリア＋マジカル	魔法を使ったときの威力が最高50%アップ
属性のある魔法マテリア＋ぞくせい	武器や防具にその属性の特殊効果をプラスする
状態異常を起こす魔法マテリア＋ついかこうか	「どく」や「ストップ」などの追加効果のある武器になる
召喚マテリア＋MPきゅうしゅう	敵全体からMPを吸収する。使用分を上回ることも…
みやぶる＋ついでにぬすむ	敵のステータスを見破ったあとに盗むを実行
ひっさつ＋ついかぎり	クリティカル後に通常攻撃。失敗しても通常攻撃を実行
ファイナルアタック＋そせい	一定の確率でHPがゼロになった瞬間に自動復活

2 "なげる"を活用してダメージを

攻撃力がちょっと低いな〜と思ったら「なげる」コマンドを使ってみよう。ただ単に攻撃するより多くのダメージが期待できるハズだ。お店で買える武器で最強のものはバルチザン。ミディールの武器屋で売っているので、じゃんじゃん買って投げまくれ！



◀意外と見逃しがち。与えるダメージはけっこう大きいぞ。

3 カウンターは8回までOK

独立マテリアの「カウンター」と「かばう」はセットで装備。こうすると味方をかばった後にカウンター攻撃が発動するぞ。発動する回数は最高8回まで。そのため「カウンター」や支援マテリアの「まほうカウンター」、それに「コマンドカウンター」を8個以上装備してもまったくのムダなのだ。





◀▲後列から味方をかばうとダメージは半減。これも利用してカウンター攻撃だ。

4 「ひっさつ」＋「すべてぜんたいか」は強力

コマンドマテリアの「ひっさつ」と独立マテリアの「すべてぜんたいか」を同時に装備することで、1度で敵全体に必殺攻撃を実行することができるぞ。また「へんか」と「すべてぜんたいか」を組み合わせれば、敵全体を1度に変化させることも可能なのだ。



◀まさに一撃必殺。すべての敵が一瞬で消滅するのだ。

究極のマスターマテリアの作成法

コレル魔晄炉、コンドルフォート、ジュノンで入手したヒュージマテリアをコスモキャニオンの天文台へ持っていくと、自由に見ることができるようになる。究極のマスターマテリアを作成するには、下に紹介した条件を満たした状態で、このヒュージマテリアを見て融合させれば良い。マスターマテリアは、条件さえ満たしていればいくつでも入手可能。

マスターまほう

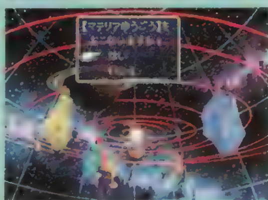
すべての魔法マテリア（全21種類）をマスターにする。このマテリア1つで、すべての魔法を使うことができるようになる。

マスターコマンド

ぬすむ、みやぶる、なげる、へんか、ひっさつ、あやつる、ものまねをマスターにする。7種類のコマンドが実行可能。

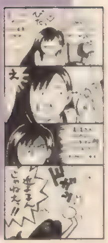
マスターしょうかん

すべての召喚マテリア（全16種類）をマスターにする。これ1つですべての召喚魔法が使用可能。回数も無限になる。



◀コスモキャニオンの天文台でマテリアの融合が可能。





まんが／愛知県　どんどぐるさん

ポイントQ&A

Q：ケット・シーにはどんなマテリアを装備させるのがベスト？
A：バラエティー担当といった感じのキャラなので、戦闘で活躍させるのは難しいかも。あえて役割を与えるなら、コマンドマテリアの「てきのわざ」や「ぬすむ」、そして「みやぶる」などを装備させ、サポート役に回そう。

リミット技

すべてのキャラの全リミット技と、その効果を完全網羅。リミット技の覚え方も徹底解説だ。

クラウド

LV1	ブレイバー	敵単体に通常の約3倍のダメージを与える
	凶斬り	敵単体にダメージを与え、マヒ状態にする
LV2	破晄撃	剣圧を飛ばし、複数の敵を攻撃
	クライムハザード	敵単体を切り裂いて攻撃
LV3	メテオレイン	空中から気を放ち、複数の敵を攻撃
	画龍点睛	竜巻で敵全体を攻撃。一撃死もアリ
LV4	超究武神覇斬	敵全体を対象に15回連続で攻撃する

エアリス

LV1	癒しの風	味方全体のHPを最大値の約半分だけ回復
	邪気封印	敵全体にダメージ、サイレス、スリプル効果
LV2	大地の息吹	味方全体のステータス異常を完全治療
	怒りの烙印	自分以外のリミットゲージをMAXにする
LV3	星の守護	一定時間、味方全体が無敵状態になる
	生命の鼓動	味方全体のHP、MPを全回復。死者も復活
LV4	大いなる福音	味方全体のHP、MPを全回復し、無敵状態に

バレット

LV1	ヘビーショット	敵単体に通常の約3倍のダメージを与える
	マインドブレイク	敵単体のMPにダメージを与えて0にする
LV2	グレネードボム	爆裂弾を落として敵全体を攻撃
	ハンマーブロウ	敵単体を殴り飛ばして戦闘から排除する
LV3	サテライトビーム	衛星からの支援ビームで敵全体を攻撃
	アンガーマックス	銃を乱射し、敵複数をランダムで16回攻撃
LV4	カタストロフィ	極太のビームを照射し敵複数を攻撃

ケット・シー

リミット技は2つだけ。究極リミット技も存在しない。好きな方をセットして戦っていけばOKだ。

LV1	ダイス	ダイスは最高6個。ゾロ目でダメージは2倍
LV2	スロット	全部で8種類。絵柄がそろえば効果が発動する
スロットの効果	はずれ	物体が落下して敵単体にダメージ
	モーグリ×3	味方全員が巨大モーグリの中に入って攻撃
	星×3	子供モーグリが応援。味方全体のHP、MPを全回復
	王冠×3	オモチャの兵隊が敵全体を攻撃。中ダメージ
	♥×3	猫娘が味方全体を魅了し攻撃がクリティカルに
	BAR×3	ランダムで召喚獣を召喚する
	77BAR	味方全体に死の霧が襲いかかり即死、全滅する
	777	死神を召喚し敵全体を即死させる

ティファ

LV1	掌打ラッシュ	掌打を3連続で繰り出し、敵単体を攻撃
	サマーソルト	バック転をしながら蹴り上げ敵単体を攻撃
LV2	水面蹴り	下段回し蹴りを放ち、敵単体を攻撃
	メテオドライヴ	敵単体を抱え上げ、脳天から地面に叩き落とす
LV3	ドルフィンブロウ	地面すれすれからのアッパーで敵単体を攻撃
	メテオストライク	片手で敵単体を持ち上げ地面に叩きつけて攻撃
LV4	ファイナルヘヴン	右手に気を溜め、敵単体を殴って攻撃

シド

LV1	ブーストジャンプ	ジャンプから急降下し、敵単体を貫く
	ダイナマイト	ダイナマイトに火をつけ、敵全体を攻撃
LV2	ハイパージャンプ	ブーストジャンプの強力版。一撃死もアリ
	ドラゴンモッド	敵単体のHP、MPを吸収し自分のものにする
LV3	ドラゴンダイヴ	何度も跳び上がり、敵複数を攻撃
	大乱闘	敵の中央に飛び込んで暴れまくり敵複数を攻撃
LV4	ハイウインド	飛空艇からのミサイルで敵複数を攻撃

レッドXIII

LV1	スレッドファング	敵単体に通常の約3倍のダメージを与える
	ルナティックハイ	味方全体にヘイスト＋回避率アップの効果
LV2	ブラッドファング	敵単体のHP、MPを吸収し自分のものにする
	スターダストレイ	小さな星を落として敵複数を攻撃する
LV3	ハウリングムーン	自分自身がバーサク＋ヘイスト＋攻撃力アップ
	アースレイヴ	敵複数に対し、ランダムで連続5回攻撃
LV4	コスモメモリー	星のエナジーを集めて放ち、敵全体を攻撃

ユフィ

LV1	疾風迅雷	敵単体を素早く切り裂いて攻撃
	明鏡止水	味方全体のHPを最大値の約半分回復
LV2	抜山蓋世	気を溜めて地面に叩きつけ、敵全体を攻撃
	血祭	敵複数に対し、ランダムで連続10回攻撃
LV3	鎧袖一触	防御力を無視し、敵全体を攻撃
	生者必滅	敵複数に対し、ランダムで連続15回攻撃
LV4	森羅万象	万物のエナジーを集めて放ち、敵全体を攻撃

ヴィンセント

LV1	ガリアンビースト	バーサクダンス／敵単体を拳で殴りつける
		ビーストフレア／敵全体にフレア（炎）
LV2	デスギガス	ギガダンク／敵単体をジャンプして殴る
		ライブスパーク／敵全体を稲妻（雷）で攻撃
LV3	ヘルマスカー	スプラッタコンボ／敵全体をチェーンソーで攻撃
		ナイトメア／敵全体にステータス異常
LV4	カオス	カオスセイバー／敵全体を鋭い羽で斬りつける
		サタンインパクト／敵全体にダメージ&一撃死

◉リミット技の覚え方

リミット技の覚え方を紹介する前に、リミットゲージのより良い溜め方と究極リミット技について解説しよう。敵から攻撃を受けるたびに増加するリミットゲージだが、通常の状態では溜まり方がとっても遅い。そこで「興奮剤」を使ってキャラを怒り状態にしておくのだ。こうするとゲージの溜まり方が通常よりも速くなってオトクなのだ。次に究極リミット技だが、これを修得するためには2つの条件を満たす必要がある。1つはLV3までのリミット技をすべて覚えること。そしてもう1つは専用のアイテムを入手することだ。というわけで、いよいよ条件の1つにもなっている、リミット技の覚え方についてを右で紹介だ。



◀「興奮剤」を使うとゲージが溜まりやすくなり、逆に「鎮静剤」だと溜まりにくくなる。

同じレベルの上級技を覚えるには？

同レベルの上級技を修得するためのカギとなっているのは、下級レベルのリミット技の使用回数だ。その法則は、レベル1の場合は10回。レベル2が8回。レベル3が6回となっている。この回数は全キャラ共通なのでわかりやすいハズ。規定回数を把握しつつ、リミット技を意識的に使っていけば手早く覚えることができるだろう。ただし上級技を覚えようとしている最中に、1階級上の技を覚えたからといって切り替えてはダメ。上級技を修得するまでは、そのレベルの下級リミット技でガマン。激戦をくぐり抜けていこう。

1階級上のレベルの技を覚えるには？

1階級上のリミット技を修得するためのカギとなっているのは、敵を倒した総数だ。各キャラごとに総数は決まっているようだが、細かな法則はほとんどナシ。敵の強さも関係なく、どんな方法でも良いから敵を倒せばOKなのだ。ラクな敵の倒し方としては、まず覚えさせたいキャラに召喚マテリアや全体化した攻撃魔法をたくさん装備させる。そしてHPが少ない敵が1度にたくさん出現する場所へ移動。そこで敵に遭遇したら魔法を使ってガンガン倒しまくるのだ。これで1階級上のリミット技をあっさりと覚えることができるぞ。





まんが／愛知県　植田智博さん

ポイント Q&A

Q：ウワサで「すいちゅうこきゅう」というマテリアがあると聞いたの本当でしょうか？
A：プログラムデータの中にはあるみたいだけど、実際ゲームには出てこない。マテリアは今回紹介したものですべてだ。でも一体どんな使い方が予定されていたマテリアなんだろう。水中を歩くイベントがあったのかな？

モンスター

数あるアイテムの中には、モンスターを変化させたり盗んだりしなくては入手できないものもある。ここではそれら貴重アイテムのデータを中心に、出現する全モンスターを紹介していこう。表中の「場所」はモンスターの出現エリア。「弱」は弱点。「操」は操れるかどうか。そして、ボ）はボスモンスターを表しているぞ。

場所	名前	弱	操	変化	盗む	落とす
壱番魔晄炉～	警備兵	―	○	ポーション	手榴弾	ポーション
	ガードハウンド	―	○	ポーション	ポーション	ポーション
	モノドライブ	風	○	エーテル	エーテル	ポーション
	ファーストレイ	雷		ポーション	なし	なし
	戦闘員	―		ポーション	手榴弾	ポーション
	スイーパー	雷		ポーション	なし	なし
	ボ）ガードスコーピオン	雷	×	なし	なし	アサルトガン
螺旋トンネル～	グラシュトライク	―		クモの糸	クモの糸	クモの糸
	ミサイルランチャー	雷		ポーション	なし	なし
	ブアゾキュート	雷		ポーション	目薬	ポーション
	チュースタンク	―		ポーション	ポーション	ポーション
	スモッグファクト	―		ハイポーション	けむりだま	有害物質
	プロトマシンガン	雷		ポーション	なし	なし
	ブラッドテイスト	―		なし	ポーション	目薬
	特殊戦闘員	―		ハイポーション	目薬	毒消し、手榴弾
	ボ）エアバスター	雷	×	なし	なし	チタンバングル
5番街～	ヘッジホッグパイ	冷		エーテル	エーテル	ポーション
	ホウルイーター	―		ポーション	ポーション	なし
	ヴァイス	―		ポーション	スピードドリンク	ポーション
	ヘルハウス	―	×	ポーション	なし	ポーション
	コルネオの部下	―		ポーション	なし	なし
	ソッチ	―		ポーション	なし	なし
	ボ）アプス	炎	×	なし	なし	フェニックスの尾
下水道	サハギン	―		ポーション	興奮剤	ポーション、興奮剤
	シェザーシザー	冷		ポーション	鎮静剤	ポーション、鎮静剤
	クリプシェイ	―		ポーション	ポーション	ポーション
	エリゴル	重		サイレントマスク	ストライクロッド	やまびこえんまく
	ゴースト	炎		エーテル	ゴーストハンド	ゴーストハンド
	ディーングロウ	―		フェニックスの尾	エーテル	重力球
	空中兵	重	×	ポーション	ポーション	ポーション
	ボ）タークス:レノ	―	×	なし	なし	エーテル
	ピラミッド	―	×	なし	なし	なし
神羅ビル	擲弾兵	―		手榴弾	鎮静剤	手榴弾
	強化戦闘員	―	×	なし	鎮静剤、手榴弾	鎮静剤
	警告板	―	×	なし	なし	なし
	マシンガン	雷	×	ハイポーション	なし	なし
	レーザーキャノン	雷	×	ハイポーション	なし	なし
	モススラッシャー	雷		なし	カーボンバングル	なし
	ソルジャー:3RD	炎		雷撃鳥の角	ハードブレイカー	惑わし草
	ソードダンス	土		光のカーテン	興奮剤	惑わし草
	ボ）サンプル:H0512	―	×	なし	なし	タリスマン、「てきのわざ」のマテリア
	デジョンハンマ	雷	×	けむりだま	やまびこえんまく	惑わし草
	ゼネネ	聖		万能薬	有害物質	エーテル
	ヴァギドポリス	―	○	鎮静剤	鎮静剤	フェニックスの尾
	ブレインポッド	聖		有害物質	毒消し	有害物質
	ボ）ハンドレッドガンナー	雷	×	なし	なし	なし
	ボ）ヘリガンナー	雷	×	なし	なし	ミスリルの腕輪
	ボ）ルーファウス	―	×	なし	なし	防弾チョッキ
	ボ）ダークネイション	―	×	なし	なし	ガードアップ
	ボ）モーターボール	雷	×	なし	なし	星のペンダント
ミッドガルエリア～	カームファング	炎	○	ハイポーション	エーテル	ポーション
	フラウラー	―	○	ハイポーション	エーテル	ポーション
	デビルライド	―		ハイポーション	ハイポーション	ポーション
	スイーパーカスタム	雷		エクスポーション	アトミックシザー	ポーション
	レプリコン	―		ハイポーション	エーテル	ハイポーション
	ムー	―	×	なし	なし	ハイポーション
	エレファダンク	―	○	なし	ハイポーション	ポーション
	マンドラゴラ	―	○	エーテル	ラサンの実	ラサンの実
	ミドガルズオルム	―	×	エクスポーション	なし	なし
	カスタネッツ	炎	○	なし	なし	ハイポーション
	マドゥジュ	―	○	ハイポーション	グランドグラブ	ハイポーション
	クロウラー	土	○	なし	なし	ハイポーション
	アークドラゴン	風	○	フェニックスの尾	エーテル	エーテル
	ゼムゼレット	風	○	ハイポーション	なし	ハイポーション
	ネロスフェロス	―	○	なし	なし	ハイポーション
	ヘルハーレーVR2	―	○	ハイポーション	ハイポーション	ポーション
	フォーミュラ	風	×	スピードドリンク	ブーメラン	ハイポーション
	キャッパワイヤ	―	○	なし	エーテル	ポーション



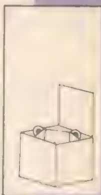

まんが／神奈川県　幻夕貴さん

ポイントQ&A

Q：闘技場で勝てません。なにか良い方法はありますか？
A：その1：「ものまね」のマテリアを付けて、リミットゲージをMAX状態にして入ろう。こうしておくと、闘技場の戦いでリミット技を使っても、闘技場から出ればゲージが全回復するし、ものまねでリミット技を何度も使えるぞ。

場所	名前	弱	操	変化	盗む	落とす
	ボ）ボトムスウェル	風	×	なし	なし	パワーリスト
	水球	―	×	なし	なし	なし
運搬船	サーチアイ	風		エーテルターボ	エーテル	エーテル
	海兵隊員	―	○	エクスポーション	神羅安式防具	目薬
	ボ）ジェノバ・BIRTH	―	×	なし	なし	ホワイトケープ、「イフリート」のマテリア
コレルエリア～	グランガラン	―	×	なし	なし	ハイポーション
	コグランガラン	―	×	なし	なし	ハイポーション
	マゴグランガラン	―	×	なし	なし	ポーション
	ビーチプラグ	―	○	エーテルターボ	なし	ハイポーション
	ニードルキッス	風	○	万能薬	金の針	雷撃鳥の角
	コカトリス	―		金の針	金の針	金の針
	スウェルフロート	風	○	ハイポーション	金の針	ハイポーション
	バグナドラナ	冷	×	ガードアップ	ギヤマンヘアピン	ハイポーション
	ボム	―	×	ボムのかけら	ボムの右腕	ボムのかけら
	サーチャクラウン	―	○	ハイポーション	エーテルターボ	ハイポーション
	トゥーサイド	―	×	ハイポーション	フェニックスの尾	ハイポーション
	バンディット	―	○	ハイポーション	エクスポーション	テント
	ブルモーター	―		エーテルターボ	エクスポーション	エーテル
	デスクロー	―		ハイポーション	プラチナバングル	ハイポーション
	ランドウォーム	冷	○	火竜の牙	エーテルターボ	エーテル
	サボテンダー(1)	―	○	なし	なし	なし
	ボ）ダイン	―	×	なし	なし	銀の腕輪
ゴールドソーサーエリア～	スペンサー	―	○	なし	サラハの実	サラハの実
	フラップビート	風	○	時空弾	時空弾	時空弾
	ジョーカー	風	×	なし	なし	ハイポーション
	キマイラ	―	○	エリクサー	ストライクロッド	ハイポーション
	グランドホーン	―	○	ハイポーション	なし	ポーション
	タッチミー	―	○	万能薬	モズのはやにえ	乙女のキッス
	バジカンディ	―	○	万能薬	金の針	金の針
	フラワープラング	炎	×	なし	なし	大地のドラム
	インセクトキマラ	―	○	金の砂時計	クモの糸	ハイポーション
	ヘビータンク	―	○	パワーアップ	フェニックスの尾	ハイポーション
	ボ）タークス：レノ	―	×	なし	なし	フェアリーテイル
	ボ）タークス：ルード	―	×	なし	なし	エクスポーション
コスモエリア～	キキキアチョ	―		興奮剤	鎮静剤	興奮剤
	クラウンランス	炎	×	ドリームパウダー	なし	ハイポーション
	グリフォン	―	×	フェニックスの尾	フェニックスの尾	フェニックスの尾
	ゴーレム	―	×	なし	エーテルターボ	ハイポーション
	デザートサハギン	冷	○	火とん	ポーション	ポーション
	バジリスク	―	○	万能薬	バジリスクの爪	金の針
	ギ族の亡霊	炎	○	ゴーストハンド	なし	けむりだま
	スティンガー	―		なし	エーテル	ハイポーション
	ステルシーステップ	―	○	ゴーストハンド	なし	モルボルの触手
	ニーズヘッグ	冷	○	なし	なし	ハイポーション
	ボ）ギ・ナタタク	聖	×	なし	なし	ワイザーロッド、「じゅうりょく」のマテリア
	ボ）ソウルファイア	聖	×	なし	なし	フェニックスの尾
ニブルエリア～	ニブルウルフ	―	○	ハイポーション	ルチルの実	ルチルの実
	バッテリーキャップ	―	×	なし	しびれ針	目薬
	ババヴェラウミュ	―		サイレントマスク	なし	サイレントマスク
	バルロン	―	○	ハイポーション	なし	ハイポーション
	ギロフェルゴ	重	×	なし	なし	フェニックスの尾
	ジャッジ	―	×	なし	エーテルターボ	エーテルターボ
	ファニーフェイス	―	○	サイレントマスク	やまびこえんまく	フェニックスの尾
	ブラックバット	土	○	バンパイアの牙	なし	バンパイアの牙
	ミラージュ	―	×	反射ミラー	なし	反射ミラー
	イン	―	×	なし	なし	なし
	ヤン	―	×	なし	なし	なし
	ボ）ロストナンバー	―	×	なし	なし	コスモメモリー
ニブル山～	キュビルデュヌス	炎	○	ハイポーション	なし	ハイポーション
	ズー	風		巨鳥のハネ	巨鳥のハネ	巨鳥のハネ
	スクリーマー	―		パワーアップ	なし	大地のドラム
	スピードサウンド	風	×	スピードドリンク	エーテル	ハイポーション
	ダブルブレイン	―	○	エーテルターボ	エーテル	エーテル
	ドラゴン	―		なし	金の腕輪	火竜の牙
	ボ）マテリアキーパー	―	×	なし	なし	ジュエルリング、「カウンター」のマテリア
	ベルチャータクス	―	○	ハイポーション	万能薬	ハイポーション
	ボ）パルマー	―	×	なし	なし	エジンコート
ウータイエリア～	アダマンタイマイ	―	○	なし	アダマンバングル	海龍のうろこ、フェニックスの尾
	奇怪虫	―	×	なし	なし	エクスポーション
	刀頭獣	―		なし	なし	エクスポーション、けむりだま、金の砂時計
	足斬草	―	○	なし	なし	鎮静剤、ハイポーション、惑わし草
	尾跳飛	―	○	なし	なし	フェニックスの尾
	雷神鳥	―		雷迅	雷撃鳥の角	雷撃鳥の角、ハイポーション、やまびこえんまく

ファイナルファンタジーVII





まんが／埼玉県 惣戸ゲリさん

ポイントQ&A

Q：闘技場で勝てません。なにか良い方法はありますか？
A：その２：状態異常を防止するリボン。一撃死を防止する「てきのわざ」のデスフォースは必須！　ただしレジストの魔法は禁物。スロットで状態異常になった場合、アイテムを使っても治療できなくなってしまうぞ。

場所	名前	弱	操	変化	盗む	落とす
ウータイエリア～	ガルーダ	ー	○	なし	なし	雷撃鳥の角、冷気の結晶、光のカーテン
	ジェジュジェミ	ー	○	なし	なし	万能薬、有害物質、エクスポーション
	フォールランダ	ー	○	なし	なし	月のカーテン、火とん
	ボ）ラプス	ー	×	なし	なし	安らぎの指輪
	ボ）ゴーリキー	風	×	なし	なし	エクスポーション
	ボ）シェイク	ー	×	なし	なし	エーテルターボ
	ボ）チェホフ	ー	×	なし	なし	冷気の指輪
	ボ）スタニフ	ー	×	なし	なし	エリクサー
	ボ）ゴドー	ー	×	なし	なし	森羅万象
ウッドランドエリア～	アンダーリザード	ー	○	万能薬	万能薬	万能薬
	ゲルシュメルゼ	ー	○	毒消し	毒消し	ポーション
	スラップス	風	×	興奮剤	なし	ハイポーション
	デュアルホーン	ー	○	なし	ピピオの実	ピピオの実
	トーンアドゥ	風	○	なし	巨鳥のハネ	巨鳥のハネ
	ドァブゥル	ー	×	なし	ハイポーション	ハイポーション
	ポイズンフロッグ	冷	○	万能薬	モズのはやにえ	モズのはやにえ
	ボ）ヘクトアイズ	毒	×	マジックアップ	なし	なし
	ボ）ジェミニスミー	毒	×	なし	なし	なし
	ボ）エンシェントドラゴン	重	○	なし	なし	エーテルターボ
	ボ）レッドドラゴン	ー	×	なし	なし	ドラゴンの腕輪、「バハムート」のマテリア
	ボ）デモンズゲイト	ー	×	なし	なし	ギガースの腕輪
アイシクルエリア～	アイスゴーレム	ー	×	なし	ハイポーション	ハイポーション
	ジャンピング	ー	○	南極の風	なし	ハイポーション
	トリックプレイ	ー	×	なし	なし	ハイポーション
	バンダースナッチ	炎	×	冷気の結晶	なし	ハイポーション
	ブラキオレイドス	ー	×	エリクサー	カラブの実	カラブの実
	アクロフィーズ	ー	×	なし	水の指輪	なし
	グリムガード	ー	×	なし	チヂマール	チヂマール
	バウンドファット	ー	○	しびれ針	しびれ針	しびれ針
	ハングリー	ー	×	なし	なし	エーテル
	モールダンサー	ー	○	エクスポーション	フェニックスの尾	ハイポーション
	ボ）ジェノバ・LIFE	土	×	なし	なし	ウィザードブレス
大氷河～	シュレッド	炎	○	なし	なし	エーテル
	フローズンネイル	ー	○	なし	なし	なし
	マグナード	炎	×	なし	フェニックスの尾	エクスポーション
	レッサーロプロス	風	○	なし	フェニックスの尾	フェニックスの尾
	ボ）スノウ	炎	×	なし	サークレット	冷気の結晶、「アレクサンダー」のマテリア
	ゾロカルター	ー	○	毒消し	なし	エクスポーション
	ヘッドボンバー	ー	○	鎮静剤	鎮静剤	興奮剤
	モルボル	水	×	なし	やまびこえんまく	モルボルの触手
	イビルヘッド	ー	○	聖なるトーチ	なし	バンパイアの牙
	クアール	ー	○	鎮静剤	鎮静剤	ハイポーション
	スティルヴ	ー	○	聖なるトーチ	なし	テント
	つらら	炎	×	なし	なし	なし
	ブルードラゴン	ー	×	なし	なし	ドラゴンの腕輪
	ボ）ツインヘッド（右首）	冷	×	なし	守りの指輪	なし
	ボ）ツインヘッド（左首）	炎	×	なし	なし	双龍の牙
クレーター～	ギガース	ー	×	なし	ギガースの腕輪	大地のハンマー
	グレネード	ー	×	ボムの右腕	ボムの右腕	ボムの右腕
	アイロネート	ー	○	なし	フェニックスの尾	ハイポーション
	ウィンドウィング	ー	○	フェニックスの尾	ハイポーション	フェニックスの尾
	キュルビヌュ	ー	×	エーテルターボ	エーテルターボ	エーテル
	グレムリン	ー	○	エクスポーション	テント	チヂマール
	スカルプチュア	ー	○	なし	なし	鎮静剤
	ドラゴンライダー	風	×	レジストアップ	ハイポーション	ハイポーション
	トンベリ	ー	×	エリクサー	エーテルターボ	フェニックスの尾
	ボ）ジェノバ・DEATH	ー	×	なし	なし	リフレクトリング
	カノンルーレット	雷	×	なし	なし	エクスポーション
	ソルジャー：2ND	ー	○	なし	万能薬	エクスポーション
ミディールエリア～	クリセイルス	ー	○	ドリームパウダー	なし	エーテル
	スパイラル	ー	×	ガードアップ	エクスポーション	ハイポーション
	ネックハンター	ー	○	なし	鎮静剤	エーテル
	ヒポグリフ	ー	×	なし	やまびこえんまく	なし
	シーウォーム	冷	ー	海龍のウロコ	海龍のウロコ	エーテルターボ
コレル魔晄炉	親衛隊員	ー		なし	203ミリ砲弾	Sマイン
	ガスダクター	ー	○	なし	なし	なし
	ボ）イーグルガン	雷	×	なし	ウォーリアバングル	なし
	ボ）ウルフラマイター	水	×	なし	なし	なし
海底魔晄炉～	ガードシステム	ー	×	なし	なし	ファイアカクテル
	ロケットランチャー	雷	×	ハイポーション	なし	なし
	クイックマシンガン	雷	×	ハイポーション	なし	なし
	スラローム	ー	○	ハイポーション	けむりだま	有害物質
	デスマシン	ー	○	なし	Wマシンガン	なし





まんが／福岡県　璃吉さん

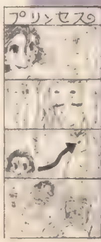
ポイントQ&A

Q：敵からアイテムを盗むのに手間取ってしまいます。簡単に盗む方法はありますか？
A：これぱっかりは運しだいなので、根気よくチャレンジするしかない。ただし盗む確率がアップするアクセサリ「盗ぞくの小手」を装備していれば、多少は盗みやすくなるけどね。でも入手できるのが遅すぎるのが難点だ。

場所	名前	弱	操	変化	盗む	落とす
海底魔晄炉～	神羅潜水兵	ー		なし	203ミリ砲弾	Sマイン、神羅安式防具
	ゴーストシップ	ー	×	なし	フェニックスの尾	フェニックスの尾
	コルベット	ー	○	光のカーテン	興奮剤	惑わし草
	ダイバーネスト	ー	○	なし	なし	エクスポーション
	ガーディアン	ー	×	なし	なし	なし
	ガンキャリアー	雷	○	なし	なし	Sマイン
	ハードアタッカー	ー	○	なし	なし	ファイアカクテル
	海底警備兵	ー	○	なし	神羅甲型防具改	手榴弾
	上級戦闘員	ー	○	なし	なし	なし
	隊長	ー	○	なし	神羅甲型防具改	Sマイン
	ボ）キャリーアーマー	雷	×	なし	なし	ゴッドハンド
★	ボ）タークス：ルード	ー	×	なし	ザイドリッツ	ハイポーション
8番街～	クレイジーソウ	雷	○	エーテルターボ	サイレントマスク	エーテル
	グロスパンツァー・車体	雷	×	なし	なし	なし
	グロスパンツァー・小砲塔	雷	×	なし	なし	なし
	グロスパンツァー・大砲塔	雷	×	なし	なし	203ミリ砲弾
	クロムウェル	雷	○	なし	なし	203ミリ砲弾
	ベヒーモス	ー	○	なし	戦いのゴング	星の砂
	マンホール	ー	×	なし	なし	エクスポーション
	シャドウメーカー	雷	×	なし	重力球	エーテルターボ
	ボ）タークス：レノ	ー	×	なし	タフネスリング	エリクサー
	ボ）タークス：ルード	ー	×	なし	ザイドリッツ	エリクサー
	ボ）タークス：イリーナ	ー	×	なし	ミネルバブレス	なし
	ボ）ブラウド・クラッド	ー	×	なし	なし	ラグナロク
	ボ）ジャマーアーマー	ー	×	なし	なし	なし
	ソルジャー：1ST	ー	×	なし	神羅甲型防具改	なし
	超級怒龍砲	雷	×	なし	なし	エーテルターボ
	マキシマムキマイラ	ー	×	ガードアップ	なし	なし
	ボ）宝条	ー	×	なし	なし	なし
	ボ）ブドゥレアサンプル	ー	×	なし	なし	なし
	ボ）イビルラップサンプル	ー	×	なし	なし	なし
	ボ）ヘレティック宝条・本体	ー	×	なし	なし	なし
	ボ）ヘレティック宝条・右腕	ー	×	なし	なし	なし
	ボ）ヘレティック宝条・左腕	ー	×	なし	なし	なし
	ボ）究極生命体宝条NR	ー	×	なし	パワーアップ	なし
北の大空洞	アーリマン	風	○	なし	目薬	目薬
	ガーゴイル	ー	×	なし	エクスポーション	万能薬、エクスポーション
	キングベヒーモス	ー	○	なし	フェニックスの尾	エクスポーション
	クリストファー	ー	×	なし	大地のドラム	フェニックスの尾
	ダークドラゴン	ー	○	ワクチン	ドラゴンの腕輪	エリクサー
	シギィ	ー	×	なし	エリクサー	エーテル
	シザース	ー	×	なし	エーテル	エクスポーション
	デスディーラー	ー	○	なし	エーテルターボ	ポーション
	ドラゴンゾンビ	聖	×	ワクチン	魔女の大釜	ポーション
	パラサイト	聖	○	万能薬	万能薬	万能薬
	フルアーマーゴーレム	ー	×	ガードアップ	エーテルターボ	やまびこえんまく
	ポーランサリタ	ー	○	なし	興奮剤	エクスポーション
	マジックポット	ー	×	なし	なし	エーテルターボ
	マスタートンベリ	ー	×	リボン	エリクサー	ラストエリクサー
	ムーバー	ー	×	守りの指輪	エーテルターボ	エーテルターボ
	鉄巨人	水	×	エスコートガード	エリクサー	フェニックスの尾
海底飛空艇	正体不明	ー	×	パワーアップ	烈火の腕輪	光のカーテン
	正体不明2	ー	×	ガードアップ	極光の腕輪	月のカーテン
	正体不明3	ー	×	マジックアップ	天雷の腕輪	聖なるトーチ
	イビルラップ	ー	×	ラックアップ	イカスミ	しびれ針
	サーペント	風	×	マインドアップ	水の指輪	海龍のウロコ、星の砂
	ブドゥレア	ー	×	スピードアップ	エーテルターボ	エクスポーション
	ボ）タークス：レノ	ー	×	なし	タフネスリング	なし
	ボ）タークス：ルード	ー	×	なし	ザイドリッツ	エリクサー
古えの森	エピオルニス	ー	○	なし	なし	ウィザードブレス
	ディアブロ	ー	○	なし	なし	なし
	リルフサック	ー	○	なし	なし	エクスポーション
そのほか	オチュー	水	○	リボン	サークレット	なし
	ゴブリン	ー	○	なし	ゼイオの実	ゼイオの実
	サボテンダー(2)	ー	○	テトラエレメンタル	なし	なし
	ボ）アルテマウェポン(1)	ー	○	なし	呪いの指輪	なし
	ボ）アルテマウェポン(2)	ー	○	なし	リフレクトリング	なし
	ボ）アルテマウェポン(3)	ー	○	なし	サークレット	アルテマウェポン
	CMD.グランドホーン(1)	ー	×	なし	なし	バジリスクの爪
	CMD.グランドホーン(2)	ー	×	なし	なし	インペリアルガード
	CMD.グランドホーン(3)	ー	×	なし	なし	インペリアルガード

★：ロケット村





まんが／滋賀県　ごちうりさん

ポイントQ&A

Q：「へんか」コマンドの使い方を教えて下さい。

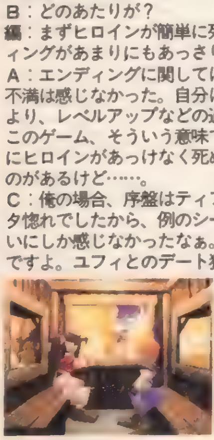
A：ただ単に使ってもまったく意味はない。このコマンドは敵にトドメを刺すときに使わないと効果を発揮しないのだ。てきのわざの「レーザー」を使って敵のHPを減らし、最後の一撃というときに「へんか」を実行しよう。

『FFVII』特別企画　究極リミット座談会EX



例によって始まりは唐突に

編集H（以下編）：とゆうわけで『ＦＦ』の座談会だ。
ライターA（以下A）：はい、まず僕から。僕はストーリー部分を担当した……。
編：自己紹介はいらん。2ページしかないんだから、ライターの紹介なんぞに割く行数はない。
ライターB（以下B）：ひでぇ扱い……。
ライターC（以下C）：ここでは何を話すんでしょう？
編：えー、なんだ。まずはどうだったかだ。
B：何が？
C：もうちょっと具体的なテーマを決めろって。
編：じゃぁ、まずはグラフィックだ。どうだ？
C：スゴイよね。
B：うん、スゴイ。
編：………………。
C：………………。
編：……………それだけか？
C：ほかに何を言えと？
編：うむ、これはテーマが悪かった。ことグラフィックに関しては今さら何を言おうが同じ結論しか出てこないし。じゃあ、賛否両論だったストーリーに関しては？
C：俺、すごく好き。
B：まぁ、悪くないかな、と。
A：右に同じく。
編：あれれ、賛成派が揃っているのか……。ちなみに俺は納得できなかった。
B：どのあたりが？
編：まずヒロインが簡単に死ぬところ。それからエンディングがあまりにもあっさりしすぎてないか？
A：エンディングに関してはあんなもんでしょう。別に不満は感じなかった。自分はエンディングを見るというより、レベルアップなどの過程を楽しむタイプなもんで。このゲーム、そういう意味では実に充実してたし。確かにヒロインがあっけなく死ぬところは、釈然としないものがあるけど……。
C：俺の場合、序盤はティファ寄り、その後ユフィにベタ惚れでしたから、例のシーンは「ああ、またか」くらいにしか感じなかったなぁ。それよりもデートイベントですよ。ユフィとのデート狙って仕事で7回やり直したんだけどね、全部エアリス。おかげですっかりエアリスが嫌いになってしまいました（笑）。



A：僕も2回プレイして両方エアリスでしたが、取りあえず満足してますよ（笑）。一番自然な流れですし。

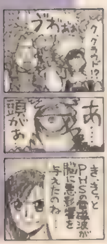
キャラ性はシリーズ最高!?

編：キャラクターに関しては？
A：完璧に「天野色」が消えてしまったのは少し寂しいような気がする……。
C：その分、その筋の人たちに受けたという事実もあるよね。同人誌いっぱい出てたし。いわゆる「キャラ萌え」するタイプのユーザーを引き込んだのかも。
編：そういうタイプのユーザーって、普通クリエイターには嫌われるんだけどね。でも、まぁその数ってのは無視できないでしょうなぁ。
B：せっかく野村さんのイメージが定着したのだから、このままいって欲しいとも思う。というか、次回作でまた天野さんの色を濃くしたら、今度は『VII』でついたユーザーが反発するだろうし。
C：『ＤＱ』が同じスタイル、同じイメージを守り続けているのに対して、常に変わっていくのが『ＦＦ』ですから。どっちが正しいとは言えないけど『ＦＦ』はそれでいいんじゃないですか。いっそ次ではまたガラリと変えてしまうのもいいかもしれない。
編：『VII』で得たキャラクター性は継続して欲しいところだけど。
C：うん、趣味でプレイしたとき、主人公に自分の名前つけたらもう違和感バリバリなんすよ。やっぱもうクラウドはクラウドでしかないんですね。俺の中で。それだけキャラのイメージがハッキリしていた。キャラクター性という意味では、シリーズ最高なんじゃないかな、と思う。



B：キャラクター商品いっぱい出てましたからねぇ。
A：今までの『ＦＦ』では考えられないですよね。なんかキャラのプラモデルまで出てるし。
編：読者コーナーに届くイラストも、圧倒的に『ＦＦ』が多いようだね。もう『ペルソナ』か『ＦＦVII』かっていうくらいの激戦区で。
A：どういうワケかみんな上手いし。しかもそれぞれ自分なりのイメージを持っていていいですよね。
編：とくにごひいきのキャラと主に使ったメンバーは？
C：好きなのはユフィ。酔ってる姿に惚れました。でもイラストの口のあたりがちょっと……（笑）。で、メインで使ってたのはエアリスとティファ。エアリス亡きあとはユフィ。ていうかぁ、パーティに関しては選択の余地はなかったんですが。仕事でコレとコレを重点的に育てろって決められてたから。っても俺は満足だったけどね（笑）。いいとこ取り。
B：そうそう。僕なんか割り当てられたキャラがバレットとケット・シーだよ。最終的には愛着もわいたですけどね。みんなもっとバレット使えよ～みたいな（笑）。
A：僕はレッドXIIIが好きですね。あとやっぱりエアリス。エアリスはいいですよ～。
C：サブキャラで言えば、プリシラなんていい味だしてたかも。あと、ジュノンで見送りの指導をしてくれる人。
A：海底魔晄炉で会えるんですよね。捕虜にできるんだけど、その後どうなったのやら（笑）。
C：あそこでヤツらと戦闘すると、戦闘中にジュノンのパレードの曲がかかる。「勝ってスペシャルポーズを決めるのだぁ」みたいなこといってたから、わざと全滅してみたらゲームオーバーになっただけだった（笑）。
A：序盤に出てくる神羅の課長も好きですね。あと、ジョニー。幸せになったようで良かったですね（笑）。





まんが／岐阜県　田中将司さん

ポイントQ&A
Q：コンドルフォートのミニＳＬＧで、簡単に勝つ方法ってないの？
A：まずＳＬＧが始まったらまず最前線にアタッカーを配置し、マップ最下層までの移動指示を出す。するとアタッカーの移動に合わせて最前線が下がっていくので、そこにアタッカーをガンガン送り出すのだ。　（Ｐ35へ続く）

声のないキャラクターたち

編：発売前にさんざん言われた、声がないことについては？　俺なんか未だに納得してないんだが。
C：いらん。
B：同じく。
A：右に同じ。とくに違和感は感じなかったです。



編：あれれ、ここでも賛成派が揃ったか。なんか座談会として面白くないぞ（笑）。
C：声があると今よりさらにイメージが狭まったと思う。あと、速い速いって言われるアクセスだけど、長時間遊んでたらうざったくなる。今以上に遅くなるんだったら、やっぱ声はなくてもいい。
A：まぁ、アクセスの問題が解決されるならあってもいいとは思うけど。
編：声優ファンってのもまたコレがバカにならない数だから、ちょちょいっと有名どころを配置すれば、もう3万本くらいは売れてたかも。
B：300万売れたソフトから見たら、あってもなくてもいいような数ですね。いや、別に声優ファンをバカにしているワケじゃないですが。
編：じゃあ声があったとしたら誰がいい？　まずクラウドから。
C：男性陣は誰でもいい。
B：声優、詳しくないんで。
A：右に同じ。
編：つ、つまらん奴らだ……。
C：じゃあ、クラウドに関して言えば、ベタベタなところで緑川光さんか、関智一さんといったところ？　でもって、対抗のセフィロスが子安武人さんか置鮎龍太郎さんといった感じで。
編：ほんっとにベタベタだな。じゃぁ、女性陣は？
C：女性陣では個人的なイメージを言わせてもらえばエアリスは白鳥由里さん、ティファは天野由梨さん、ユフィは、ユフィは……日高奈留美さん……かなぁ。ちょっとわかんないや。
編：それも結構というか、かなりベタベタだぞ。

電脳空間を駆けめぐった噂

編：デマっていうか、根も葉もない噂が飛び交ったね。
C：一番大きいのが例のエアリスが生き返るってヤツ。
A：どうやったら生き返るのか教えろっていう読者からの問い合わせもたくさんきた。
編：インターネットが普及したせいか、どこかで書かれた1つのデマが一瞬のうちに日本中に広まっちゃう。
C：最近はさすがに収まってきたけど、一時はすごいことになってたよね。



A：信用して必死でプレイしてた人もいるんでしょうね。
B：いろいろ空想して個人的に楽しむのならいいけど、他人を惑わすのは勘弁して欲しいですね。
C：なかにはデータ改造して無理矢理生き返らせた人もいるって噂だけど、きっとやったあとで空しくなったに違いない（笑）。
A：そこまでしないと納得できない人がいるってことは、やっぱりヒロインの扱いにちょっと問題あったんじゃないのかな。しつこいようだけど。
C：人それぞれですね。俺にとってはムービーにユフィが出ていないことの方がよっぽど納得できない（笑）。

そろそろ締めに入る？

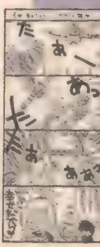
編：電撃の座談会では取りあえず次回作の希望や要望を考えるというのが通例なんだが。
C：『ＦＦ』の場合、毎回システム変わるから。『VII』を前提に希望を言っても意味がない。
A：『VIII』ではＳＬＧになるかも知れないし。
B：それはないと思うけど……。
編：世界観的には『VI』、『VII』って似てたよね。
B：魔法と機械の混在する世界ですね。たしか『サガフロンティア』もそうですよね。最近はそういうの多くてちょっと飽きてきたかな。純粋なファンタジーＲＰＧというのがプレイしたいですね。
C：個人的には『VI』が好きなんで、もう一回くらいは魔法＆機械な世界でもいいかも。でも次またやると『ＦＦ』＝「機械と魔法」みたいなイメージが固まっちゃいそうだから、きっとやんないだろうね。



A：ゲーム的なキャラの特徴付けはしっかりして欲しいですね。今回は、キャラ育ててるよりマテリア育ててるって感じで。最終的には誰を使っても同じなんですよね。
C：『VIII』になっても絶対変わらないと思うのが、キャラが勝手に動き、勝手に喋り、一方的にストーリーを進めていくという紙芝居的なスタイル。これって人によっては強烈に拒絶反応を示すんだけど、その辺がシリーズを一貫して流れる〝『ＦＦ』らしさ〟だと思うんです。次もそうあってもらいたいですね。個人的には。あくまでも個人的な意見なんで、脅迫状はやめて下さいね。
編：それでは最後に、総合的に見た『ＦＦVII』の感想をもって締めよう。どうぞ。
C：仕事で関わったのが大失敗。時間の都合でとにかく辛かった。やっぱり1人のユーザーとして、遊びでプレイしたかったっす。
B：それは大賛成。仕事でドップリつかってたから、攻略の仕事が終わったあとは、しばらく見たくもなかったですね。
A：僕も次は仕事はパスします。趣味で遊びたいし。
C：やっぱ次ってあるのかなぁ。
編：そりゃあるでしょう。それも、そう遠くない未来のような気がする。『ＤＱVII』と前後したりなんかしたら、ユーザーは大変なことになりそう。
C：でもそうなると、『ＤＱ』ＶＳ『ＦＦ』直接対決！みたいな記事で盛り上がりそう。結構楽しいかも。
編：なるほど。みんな次へ向けてやる気満々だな。では『ＦＦVIII』の攻略でまたお会いしましょう！







まんが／東京都　伊藤深海さん

ポイントQ&A
（Ｐ34の続き）そして敵の侵入口をアタッカーで固め、出てきた端からガンガン敵を倒していけばＯＫだ。このＳＬＧマップでは、マップ上に敵がいなくなるとクリアなので、うまくいけばボスが出てくる前に（マップ上に敵が１体もいないという状況が発生して）クリアできてしまう。うまくやれば速攻で片を付けられるぞ。

悪魔城ドラキュラX
～月下の夜想曲～

●発売日／97年3月20日●価格／¥5,800
●メーカー／コナミ
●ジャンル／A・RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

武器の通常攻撃だけじゃダメ！　ラクに進めるコツ!!

主人公がアルカードになり、アクション性も変わった『ドラキュラX』。今までは武器（ムチ）による攻撃が基本だったが、このゲームでは武器の通常攻撃よりもコマンド入力による必殺技や、装備の組み合わせなど多彩な攻撃方法によって攻略のバリエーションも増している。つまり旧作のようなパターン攻略は必要ではなく、プレイヤーの好きなように進んでいける自由度がこのゲームの魅力の1つでもあるのだ。とはいっても「好きにやってね」なんてことでは怒られるので、比較的簡単なラクに進めるコツを紹介していこう（長い前ふりだな〜）。やはりもっとも楽勝な方法は、アルカードシールドを使った技。シールドロッドかレムリアソードと、アルカードシールドを装備して、武器と盾のボタンを同時押し。そしてアルカードシールドを前方に出したまま敵に体当たりすれば、もはや敵なしだ!!



◀アルカードシールドを手に入れるまでは、アイアンシールドの技が有効。これもかなり強いので使えるぞ

盾の能力を解放

レムリアソード or シールドロッド ＋ アルカードシールド



▲目をつぶってでもクリアできるんじゃないか？　といえるほど、超強いシールド技。

武器のコマンド入力技

ムーンロッド



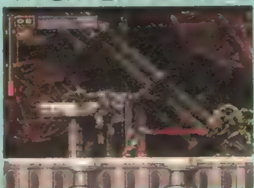
▲初めてプレイしたときは、こればっかし使ってたような気がする。武器の単体技としては最も使用回数が多いと思われる。

『悪魔城ドラキュラX』なりたい、してみたいのアレコレ

リヒターになりたい

■ネームを"RICHTER"と入力する

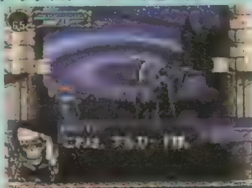
メモリーカードにゲームをクリアしたファイルがあり、ニューゲームで"RICHTER"と入力して始めると、リヒター・ベルモンドでプレイできるようになる。このときオープニングのドラキュラ戦はカットされ、城の入り口からゲームがスタートする。



アックスアーマーになりたい

■ネームを"AXEARMOR"と入力する

この技もメモリーカードにクリアファイルがあることが条件。最初からアックスアーマーの鎧を持っていて、序盤のデスにも取り上げられない。この鎧を装備すると、アックスアーマーに変身し、攻撃がUPするが、ほとんどジャンプ力がないので、先に進むのはつらい。



とってもしあわせになりたい

■ネームを"X−X！V"Q"と入力する

メモリーカードにクリアファイルがあり、ニューゲームで"X−X！V"Q"と入力すると、LCKが99になり、それ以外のパラメータが極端に低くなる。またLCKが＋20もUPするラピス・ラズリを装備していて、貧弱だが幸せな状態でプレイできる。

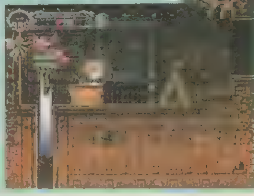


親父の服が着てみたい



■じじいを何度も下からつつく

蔵書庫のじじいを下の部屋の小さな穴からハイジャンプで何度もアタックしよう。1回目にライフアップ、16回目にレアリング、64回目にアックスアーマーの鎧がもらえるぞ。逆さ城登場後は、24回目にドラキュラの服が入手できる。



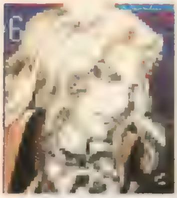




ポイントQ&A

Q：最初から始めるたびに、アルカードの初期パラメータが変わるんですけど…？
A：アルカードの初期状態は、オープニングのドラキュラ戦で決定される。クリアしたときのリヒターの状態やタイムによってさまざまなボーナスが加えられるのだ。●無傷…STR・CON・INT・LCKが＋1、HPが＋5　（P.37へ続く）

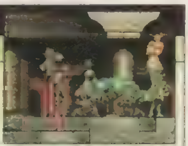
主人公アルカード&リヒターの必殺技を一挙公開!!



ALUCARD アルカード

アルカードの必殺技は、MPを消費して使うことができる。なかでもソウルスチールは、攻撃・回復両方の効果があり、ボス戦での使用頻度が高い。この技は破壊可能の壁も壊してくれるのでかなり役に立つぞ。

ダークメタモルフォーゼ
←↖↑↗→+□or○



赤いオーラに包まれ、返り血を浴びることによって体力を回復する。最初のうちはブラッディーゾンビの返り血を利用していこう。

サモンスピリット
←→↑↓+□or○



スピリットを1体召喚する。攻撃が届かないところに敵がいる場合は使えるが、これより4体召喚するテトラスピリットの方がいい。

ヘルファイア
↑↓↘→+□or○



空間移動した後、火炎弾を発する父譲りの必殺技。火炎を出す前に✚キーの上を押すと、2個の大きな貫通弾を発射する。

テトラスピリット
↑ため↗→↘↓+□or○



4体のスピリットを召喚する。サモンスピリットの強化バージョン。MPは20消費するが、コマンドが簡単なのでバシバシ使える。

ソウルスチール
←→↘↓↙←→+□or○



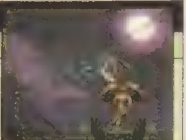
敵の体力を奪って、自分の体力を回復する。MPを50消費するだけにかなり強力な必殺技。とくにボス戦で使うことが多くなる。

アクセルチャージ
↓↘→+□or○



狼に変身しているとき、体当たり攻撃をすることができる。走っている間は、敵を貫通するので、早く移動したい場合にも使える。

ウイングスマッシュ
×+↑↖←↙↓↘→+×



コウモリ変身時に、体当たり攻撃ができる。いわばアクセルチャージのコウモリバージョン。これも敵を貫通することが可能だ。

百なる一の剣
↓↘→↗↑ため↓+□or○



インテリジェンスソード（使い魔の剣）を召喚しているときに使える必殺技。ための時間がやや長いので、非常時には使いにくい。



RICHTER リヒター

リヒターの技名には、固有の名称がないので編集部で勝手につけました。この技名を全国に広めよう。で、なかでも使えるのはリヒター電撃神風アタックとくにガラモス戦では、これを使わないと勝てないかも

リヒター電撃ムチ振り回し
□押したまま✚キー



かつてはSFC版で使えたムチ技。オープニングのドラキュラ戦では、接近してムチを振り回してるだけで倒せちゃったりする

リヒター電撃スライディング
↓+×



PCエンジン版でも使えた技。スライディング中は無敵というわけではなく、敵に当たればダメージを受けるのがけっこう痛い。

リヒター電撃ウルトラキック
↓+××



スライディングからのキック攻撃となり、敵を倒すことができる。ある場所では、これを使わないと通ることができない

リヒター電撃宙返り
××



これもPCエンジン版から引き継がれた技。突進してくる敵に対して、後方に回避する場合に有効だが、あまり使わない。

リヒター電撃ダッシュ
→→（または←→）



城の中を移動するときにはかかせないダッシュ。当然のことながら、ダッシュ後にジャンプすると飛距離が伸びる。

リヒター電撃アッパーカット
↓↑+×



リヒター版ハイジャンプで攻撃もできる。アルカードのハイジャンプ同様、連続的に使用でき、逆さ城では必須テクといえる。

リヒター電撃神風アタック
↑↓↘→+□



ダッシュ中は無敵で攻撃力もある。ジャンプ中にも可能で、連続的に使用できる。ガラモスの足の間に入るときは、迷わずコレ。

リヒター電撃炎のムチ
サブウェポンがない状態で△



ムチが炎に包まれて、なんだか強そうに見えるが、実はそれほどでもなかったりする。1度サブウェポンを取ると、2度と使えない。





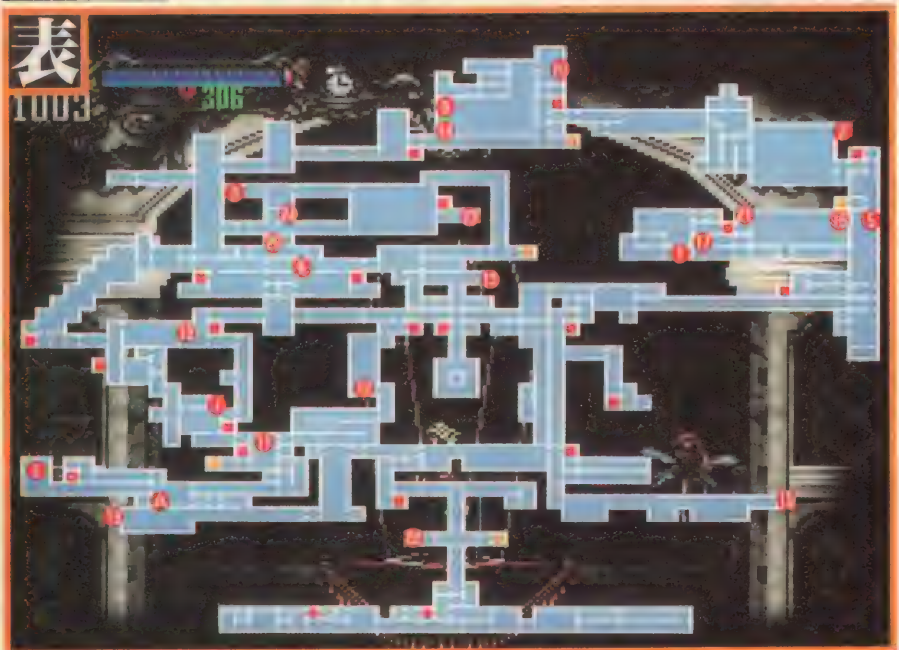
ポイントQ&A

(P.36の続き)●軽傷…HPが半分以上残っている状態で倒すと、STRが+1　●重体…HPが半分以下の状態で倒すと、CONが+1　●マリア…マリアの助けを借りた場合は、最初からポーションを持っている　●ハートが0…ハートをすべて使った場合は、最初からハートリペアを持っている。●隠し部屋…隠し部屋　(P.38へ続く)

ドラキュラ城完全MAP! すべて埋めれば200.6%!!

マップクリア率	200.6%
総ルーム数	1890

表と裏（逆さ城）のマップをすべて埋めると、そのパーセンテージは200.6%、部屋の総数は1890になる。基本的に表と裏のマップは対応していて、隠し部屋も同じ位置にあり、壊せる壁も一緒。ただし、裏の天井水脈のエリアは地形が異なり、表より0.6%広い要因となっている。このエリアを埋めるにはちょっとしたテクニックが必要だが、それは右ページのポイントを参考にしてほしい。ただし、マップをすべて埋めたとしても、ご褒美は何もなし。ちなみに城入り口の隠し部屋には、「りょくちゅう石のサークレット」があり、ガラモスやシャフトの電撃対策として必ず入手しておきたい。といっても初めてのプレイでは倒したあとに入手する可能性が高いので、2回目以降プレイする場合は忘れずに取ろう。



※マップ内の番号及び記号は、アイテムの位置または場所を表しています。

魔導器

基本的にマップ内は自由に移動できるが、進行状況はどの魔導器を取得しているかで変わってくる。2段ジャンプや変身などの特別な能力がなければ進めない場所があり、進行ルートは魔導器が重要な鍵を握っているのだ。魔導器を効率よく取っていけば、クリアタイムの短縮にもつながるぞ。

①ソウルオブバット

コウモリに変身することができるミストを入手したら、まず最初に取りにいこう。

②ファイアオブバット

コウモリ時に火炎を吐くことができる。宙に浮かぶ燭台からアイテムを取るときに。

③エコーオブバット

コウモリ時に暗闇を見通す超音波を出せる。使う場所は限られるが、かなり重要。

④クレイジーエコー

超音波で攻撃できる。が、攻撃力は高くないので使うことはほとんどないはず。

⑤ソウルオブウルフ

狼に変身できる変身用の魔導器の中では、最初に入手するものの使いどころは少ない。

⑥パワーオブウルフ

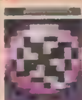
狼時に速く走れる。必殺技のアクセルチャージを使ったときに効果が発揮される。

⑦スキルオブウルフ

狼時に必殺技を出せる。これを入手しなければ、アクセルチャージが使えない。

⑧ミスト

霧に変身することができる。霧になっている間は無敵なので、攻撃を回避するのに有効。

⑨パワーオブミスト

霧に変身できる時間が長くなる。これを入手すれば霧の状態で長い距離を移動できる。

⑩ガスクラウド

毒の霧になる。敵に触れているだけでダメージを与えられるので、ラクをするならコレ。

⑪マテライズキューブ

物品を破壊したとき、アイテムが出現。一番最初に入手できる魔導器として重宝する。

⑫魂のオーブ

敵に与えたダメージが見える。ボス戦では、ダメージ量を見て有効な装備に変更しよう。

⑬浮身のブーツ

↑↓ジャンプでハイジャンプ（通常の5倍）になる。蔵書庫のじじいを下からどつける。

⑭飛翔石

二段ジャンプが可能。早めに入手すれば、プレイもラクになる絶対必須のアイテム。





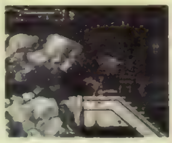
ポイントQ&A

（P.37の続き）でハートを取ると、INTが＋1、ニュートロンボムを1個。●サブウェポンなし…サブウェポンを持っていない状態で倒し、無傷ならCON・INTが＋1、LCKが＋5、軽傷はHPが＋5、重体ならSTRが＋1。●十字架…十字架を持ち、マリアの助けを借りていない場合は、ハート、MPが＋5。●聖水…（P.39へ続く）

マップを埋めるポイント

通常はそのエリアを通過するだけでマップが埋まるが、特別なテクニックが必要とされる場所もある。ここではそんなエリアをピックアップ。とくに城入り口の隠し部屋は、知らなければ見つけられない（たぶん）ので要チェックだ。

Ⓐ城入り口

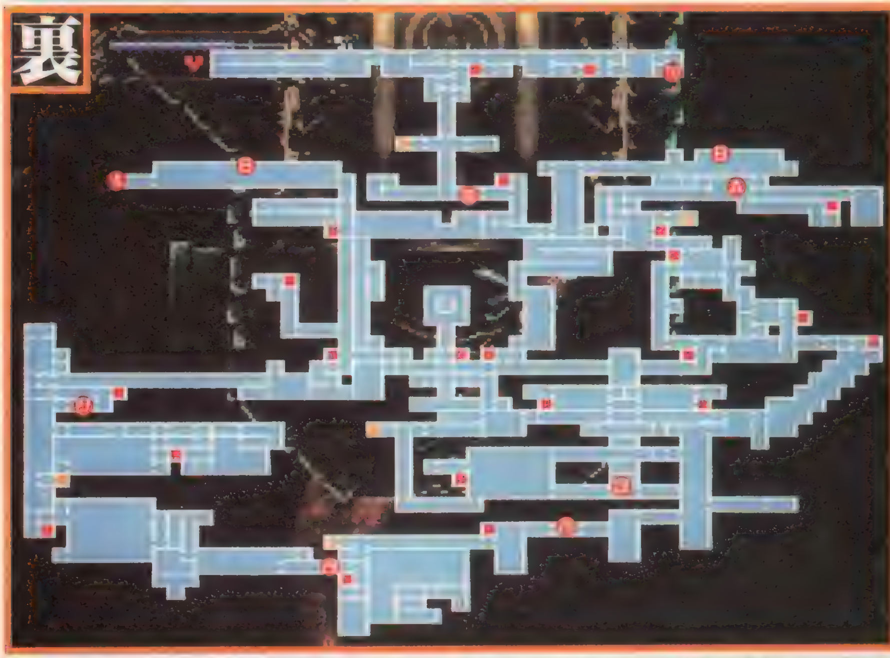


半魚人がいる（表の場合）エリアの洞窟に、コウモリ、狼の順で入ると、隠し部屋への通路が開くぞ。

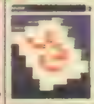
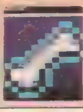
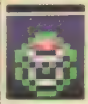
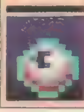
Ⓑ天井水脈



ハイジャンプの後、狼に変身すると水中でフワッと浮くはず。これを利用してマップを埋めていこう。





⑮ホーリーシンボル	⑯妖精の書	⑰アンロックジュエル	⑱人魚の像
 水でダメージを受けない。水中を探索するときに必要。大きな隠し部屋の奥にある。	 敵の名前がわかる。怪物図鑑の完成や、希少アイテム入手時の助けとなる。	 青い光を放つ扉を開ける鍵。蔵書庫に売っている。これがなければ先に進めない。	 地下水脈のとある場所に渡し守を呼べる。ホーリーシンボルを取るときに必要。
⑲コウモリの素	⑳ゴーストの素	㉑妖精の素	㉒子悪魔の素
 使い魔「コウモリ」を召喚する。コウモリのレベルが上がると、最大4匹まで増える。	 使い魔「ゴースト」を召喚する。レベルが上がると敵を攻撃してアルカードを回復する。	 使い魔「妖精」を召喚する。アイテムがあれば、HPやステータスを自動的に回復。	 使い魔「子悪魔」を召喚する　敵を攻撃したり、壁の中のスイッチを押してくれる。
㉓剣魔の素	㉔半妖精の素	㉕鼻悪魔の素	㉖心臓
 使い魔「インテリジェンスソード」を召喚する。レベル50で、武器として装備できる。	 使い魔「半妖精」を召喚する。効果は妖精と同じだが、イケイケゴーゴーな性格。	 使い魔「鼻悪魔」を召喚する。効果は子悪魔と同じだが、登場時のセリフがオモシロイ。	 魔導五器の１つ。呪いダメージを無効化することができる　メディウサが所持。
㉗爪	㉘あばら骨	㉙指輪	㉚目玉
 魔導五器の１つ。ＳＴＲ＋10。フランケンが所持。アルカードの攻撃力がＵＰする。	 魔導五器の１つ。ＣＯＮ＋10。ミイラ男が所持。アルカードの防御力がＵＰする。	 魔導五器の１つ。ＩＮＴ＋10。おおこうもりが所持。魔法攻撃の威力が上がる。	 魔導五器の１つ。ＬＣＫ＋10。デスが所持。クリティカルやアイテム出現確立に影響。



ポイントQ&A (P.38の続き)聖水を持ち、軽傷ならハートが＋５、ＩＮＴが＋１　●クリアタイムが１分未満…ＨＰ、ＭＰ、ハート、そして各ハラメータが＋５　●１分以上～２分未満…ＬＣＫが＋２　●２分以上～３分未満…ＬＣＫが＋１。●10分以上…ＣＯＮが＋１。これらのことがわかっていれば、アルカードのキャラメイクも思いのままだ





モンスターデーター挙公開!

「ドラキュラX」に登場する全モンスターと落とすアイテムデータを一挙に公開するぞ。怪物図鑑をすべて埋めるためにも参考にしよう。この怪物図鑑はそのモンスターと1度でも戦ったり、またアイテムを落とせば自然に埋まっていくが、中でも注意したいのはマッドマン。この敵は中ボスとして蔵書庫に登場するレッサーデーモンが召喚する。つまり召喚する前にレッサーデーモンを倒してしまうと2度と会えないレアなモンスターなのだ。またビッグ。がいこつが落とす「どくろの指輪」は、1度エンディングを見たあとでなければ入手できない。ちなみにアイテム欄の青色が防具系アイテム、赤色が武器系アイテム、オレンジ色が中でも使える武器になっているぞ。

No.	名　前	アイテム	アイテム2
1	ドラキュラLV98	なし	なし
2	レッドスケルトン	なし	なし
3	スピンヘッド	なし	なし
4	ゾンビ	$100	[illegible]
5	バット	ポーション	[illegible]
6	アンフアウグリア	なし	なし
7	スケルトン	シールドポーション	[illegible]
8	はんぎょじんLV2	ジルコン	[illegible]
9	アルティハティラエ	なし	なし
10	スケルトンソルシャー	ショートソード	[illegible]
11	はんぎょじんLV3	ジルコン	[illegible]
12	アックスアーマーLV4	[illegible]	[illegible]
13	スケルトン・リブ	[illegible]	[illegible]
14	ブラッディーゾンビ	[illegible]	
15	ウネ	ぶどう	いちご
16	ターンネートテーブル	ビール	モーニングセット
17	ブーメランスケルトン	ブーメラン	ほのおのブーメラン
18	ギャイホン	なし	なし
19	ゴースト	$400	セィラム
20	ヘリガン	なし	なし
21	マリオネット	ちりょくのくすり	[illegible]
22	アンフィスバエナ	[illegible]	いちごのタルト
23	メディウサヘッドLV7	レジストストーン	[illegible]
24	のみ男	[illegible]	チーズ
25	スケルトン・ガンマン	[illegible]	タリスマン
26	ブレイズ・ノーヴィス	$400	[illegible]
27	ヘビーアーマー	てっきゅう	[illegible]
28	メディウサヘッドLV8	レジストストーン	[illegible]
29	しょくじんばな	かわのむねあて	[illegible]
30	アックスアーマーLV9	[illegible]	[illegible]
31	デビル	[illegible]	[illegible]
32	アーチャースケルトン	$400	[illegible]
33	アーマーナイト	ジャベリン	[illegible]
34	スキュラテイル	なし	なし
35	スケルトンエイプ	バナナ	[illegible]
36	トッヘルゲンカーLV10	なし	なし
37	フラインクスカル	[illegible]	レジストダーク
38	フライングスケルトン	[illegible]	[illegible]
39	しゅほうてん	$1,000	[illegible]
40	ふくろう	なし	なし
41	ほねばしら	セィラム	[illegible]
42	ヴィクトリーアーマー	[illegible]	[illegible]
43	エクトプラズム	アンカース	マナプリズム
44	トード	[illegible]	ピザ
45	グレートアーマー	[illegible]	[illegible]
46	スラントガーダー	[illegible]	[illegible]
47	テュラハンスケルトン	[illegible]	[illegible]
48	フロッグ	[illegible]	ピザ
49	フローズンシェイト	[illegible]	アイスクリーム
50	たいほうれい	[illegible]	[illegible]
51	ふくじてん	$2,000	[illegible]
52	スケルトンモーニングスター	モーニングスター	うまいにく
53	セムラー	ターキー	ハムエッグ
54	ブラッククロウ	アクアマリン	あんまん
55	ブルークロウ	ジルコン	にくまん
56	ルーラーソード	カッツバルゲル	[illegible]
57	しんめんそう	セィラム	ポーション
58	スキュラ	なし	なし
59	スケルトンスピア	[illegible]	ハムエッグ
60	アラストール	[illegible]	[illegible]
61	オウルアーマー	[illegible]	[illegible]
62	ネメシス	ウェアバスター	チーズケーキ
63	マッドマン	なし	なし
64	ルーラーソードLV2	カッツバルゲル	[illegible]
65	アーマードのみ男	ハイポーション	[illegible]
66	スライム	なし	なし

逆さ城ボス攻略

例のアルカードシールド（天井水脈の城入り口側の奥にある）の技を使えば、ほとんどのボスは秒殺できる。でも入手前に戦ってしまうこともあるわけで、その場合はアイアンシールド（蔵書庫で売っている）の技をガガンと2、3発当てれば大丈夫だ。ただし、一部のボス（ガラモスなど）には通用しないので、ここではノーマルな倒し方を紹介しておこう。

おおこうもり

ここにくる前にオノを装備して、下からオノをドバドバ投げて倒すのが基本だ。オノがなければ2段ジャンプで地道に攻撃しよう。風圧で飛ばされないように。



ミイラ男

接近するとつかまれて投げ飛ばされ、また毒霧と包帯で攻撃してくるため、一定の距離を保って攻撃しよう。飛び道具があればベスト。あまり強くない。



メディウサ

接近してしゃがみ斬りをするだけ。石化光線はこの位置なら当たらないので、あえて石化防止のミラーキュイラスを装備する必要はないだろう。これも弱い。



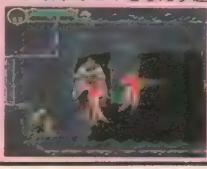
フランケン

ハンマーはフランケンが回転した直後など振り上げる前には当たり判定がないので、触っても大丈夫。画面内を2往復半したあとのスキを攻撃すればいい。



デス

受けたダメージによって攻撃を変えてくるため、デスに攻撃のヒマを与えず連続的に攻撃しよう。変身後はしっぽに当たり判定がないので、後ろに回り込め。



ポイントQ&A

Q：ワインが入手できないんですけど、どこにあるんですか？
A：礼拝堂のさんげ室にある左側のイスに座ると、青い服の神父か白い服の神父、どちらかの霊が登場する。ワインは青い服の神父からもらうことができるぞ。右側のイスに座ると女性の霊がでるがアイテムは何もでない。

ドッペルゲンガーLV40

アルカードの動きに合わせてくるので、パターン化しやすいボスだ。2段ジャンプすると、ボスも無防備なままジャンプしてくるので、そのスキをつこう。



ラルフ&グラント&サイファ

魔法攻撃がやっかいなサイファ・フェイクを先に倒した方が無難。ただし、ラルフ・フェイクを倒したあとに召喚されるガタガタ痙攣ラルフが見られない。



ベルゼブブ

おう玉石のサークレットを装備して、ムシの毒を無効化&回復しながら、まず足を斬り落とす。そのあとは右側の足場の上からオノかテトラスピリットで。



ガラモス

りょくちゅう石のサークレットを装備していれば、電撃を吸収しながら戦えるので簡単。なければ霧を使って、足の間に入りザクザクと攻撃していこう。



シャフト

こいつもりょくちゅう石のサークレットを装備していれば、電撃でHPが回復できる。なければ、霧で回避しよう。耐久力は高くないので、意外にあっさり。



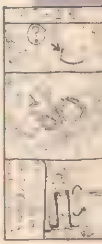
真祖ドラキュラ

もし技を使わないで戦うとすれば、腕をよけるタイミングだけ気をつけていこう。それ以外の攻撃は霧で回避すればいい。アルカードシールドなら2～3秒。



No.	名前	アイテム	アイテム2
67	ビッグ・がいこつ	[illegible]	[illegible]
68	ヒポクリフ	なし	なし
69	スケルトンブレイズ	[illegible]	じゅうじしゅりけん
70	ワーパンサースケルトン	ちからのくすり	カーネット
71	ウェアウルフLV18	なし	なし
72	グレイブ・キーパー	みそしる	なっとう
73	ハルピュイアイ	りんご	せいめいのれいやく
74	ミノタウロスLV18	なし	なし
75	ユコバック	レジストファイア	[illegible]
76	テットトルーパー	[illegible]	[illegible]
77	こうきどうほねばしら	[illegible]	[illegible]
78	アリオルムナス	[illegible]	ショートケーキ
79	ビフロン	ヒーフ	[illegible]
80	フィッシュヘッド	レジストアイス	[illegible]
81	フライングアーマー	[illegible]	[illegible]
82	レッサーデーモン	[illegible]	[illegible]
83	クルカ・マスター	[illegible]	[illegible]
84	ハンマーシェイカー	ハンマー	[illegible]
85	レットスマッシャー	ジャポプラーデ	[illegible]
86	スライム・ラーシ	なし	なし
87	ティスクアーマー	チャクラム	[illegible]
88	マルファス	レジストターク	[illegible]
89	アムトゥシアス	[illegible]	[illegible]
90	ケルヘロス	なし	なし
91	アルラ・ウネ	[illegible]	ハートリベア
92	オルロック	なし	なし
93	キラーフィッシュ	アクアマリン	すし
94	グレイブ	カタナ	おさけ
95	サキュバス	なし	なし
96	スケアクロウ	[illegible]	[illegible]
97	ライオン	[illegible]	[illegible]
98	キュウ	ラーメン	[illegible]
99	ティンマン	Aランチ	[illegible]
100	レキオン	なし	なし
101	サッカーボーイ	ガプセルモンスター3	[illegible]
102	ハルーン	なし	なし
103	ボンバーアーマー	[illegible]	ダイナマイト
104	フライングソンビ	[illegible]	ファンクフル
105	スローマスター	[illegible]	[illegible]
106	ちょんちょん	ラッキードラッグ	[illegible]
107	アーチャー	ハートリヘア	[illegible]
108	ウェアウルフLV34	[illegible]	[illegible]
109	ケツアルクアトル	[illegible]	[illegible]
110	スケルトン・ビーマー	[illegible]	[illegible]
111	ブラックパンサー	おしょくしけん	[illegible]
112	ホワイトドラゴン	なし	なし
113	ホワイトドラゴンライダー	なし	なし
114	ミノタウロスLV35	ヒーフ	[illegible]
115	おおコウモリ	なし	なし
116	アマラリックスナイパー	マジックミサイル	[illegible]
117	フェンリル	ターコイズ	なし
118	ルーラーソードLV3	[illegible]	[illegible]
119	ロックアーマー	[illegible]	[illegible]
120	スケルトンジャンパー	[illegible]	[illegible]
121	フェンリルライダー	なし	なし
122	クレイジーオクトパス	すし	おさけ
123	ゴーゴン	ハンマー	[illegible]
124	チュパカパブラ	[illegible]	[illegible]
125	フレイムデーモン	[illegible]	[illegible]
126	エビル	[illegible]	[illegible]
127	トッペルゲンガーLV40	なし	なし
128	フランケン	なし	なし
129	ブルー・アルラ・ウネ	ツヴァイハンダー	ハートリペア
130	ミイラ男	なし	なし
131	メディウサ	なし	なし
132	インプ	ラッキードラッグ	[illegible]
133	グラント・フェイク	なし	なし
134	ラルフ・フェイク	なし	なし
135	サイファ・フェイク	なし	なし
136	ベルゼブブ	なし	なし
137	サウシーネ	[illegible]	マナプリズム
138	ブーロー	[illegible]	[illegible]
139	フローズンハーフ	[illegible]	[illegible]
140	リヒター・ベルモンド	なし	なし
141	ドードー	[illegible]	[illegible]
142	ガラモス	なし	なし
143	ファイナル・ガード	グレートソード	[illegible]
144	デス	なし	なし
145	シャフト	なし	なし
146	ドラキュラLV?	なし	なし





ポイントQ&A

Q：もっとも使える武器はなんですか？
A：やっぱりヴァルマンウェでしょう　2回攻撃が可能で連射速度も速く、リーチが長くて移動しながらでも攻撃できるので便利。蔵書庫に出現するキュウが落とす希少アイテムでなかなか入手できないのが難だけど…

キミはすべて入手したか？ アイテムはこんなにあるのだ!!

クリア後のお楽しみは、やはりアイテム探しだろう。そのほとんどはモンスターが落とすが、なかなか落としてくれないアイテムも多い。レアリングを装備すると希少なアイテムを落とす確率がアップするので、必ず装備しておこう。ちなみに説明の欄にある（特）は、←→、または↓↘→のコマンド（キャラ右向き時）で特殊な技が繰り出せるものなので、色々ためしてみよう。（消費）は、1度使用するとなくなってしまうアイテムだ。

名前	種類	説明
ウェアバスター	短剣	獣人によく効く(特)
コンバットナイフ	短剣	隠密性の高いフラット処理した短剣
ジュエルソード	短剣	敵を宝石に変える(特)
ショートソード	短剣	短めな剣
ショテル	短剣	エチオピアの両刀の曲剣(特)
バーゼラルド	短剣	一般的な短剣
はやわざのたんとう	短剣	斜め前方にすばやい攻撃
ミリカンの石刀	短剣	敵の停止時間が長い、石化してくれる敵も…
レイピア	短剣	刃の長い、刺すための剣(特)
アグニの炎剣	剣	火炎属性の剣(特)
アルカートソード	剣	母の形見の剣に似ている
アルカードソード	剣	母の形見の剣(特)
インドラの雷剣	剣	雷撃属性の剣(特)
ヴァルマンウェ	剣	無数の真空の刃が敵を切り刻む
オルクリスト	剣	エルフによって鍛えられたといわれている剣
カッツバルゲル	剣	傭兵が使ったシンプルな剣
カトラス	剣	英国海軍の軍刀（カットラス）
グラディウス	剣	古代ローマの剣
グラムドリング	剣	エルフによって鍛えられたといわれている名刀
シミター	剣	新月刀。湾曲した片刃の剣
ジャドプラーテ	剣	貴族が狩猟用に用いた優雅な作りの刀剣
セイバー	剣	騎兵用の軍刀（サーベル）
ソニックブレード	剣	真空の刃が敵を切り裂く
ターワル	剣	インドの曲刃剣（タルワール）
ダインスレイフ	剣	血を吸ってパワーアップする魔剣
ダマスカスソード	剣	優れた素材の堅く歯こぼれしない刀剣
つかい魔の剣	剣	持ち主を選ぶレベルアップする魔剣
ティルフィング	剣	呪われている暗黒剣
バスタードソード	剣	柄が長い片手半剣
バルザイのえん月刀	剣	プレイ時間に応じて威力が上昇する
ハルパー	剣	ハルパー
ファルシオン	剣	ノルマン人の使った幅広のえん月刀
フルンチング	剣	毒の追加ダメージ
ベカトワ	剣	飾り気のない質素で実戦的で扱いやすい刀剣
ヘルゲの剣	剣	ヘルゲの剣
ホーリーソード	剣	アンデットに効く聖剣(特)
ホーリーバスター	剣	聖なる者に効く暗黒剣
名刀グラム	剣	名刀グラム
モーンブレード	剣	敵の魂を吸い取る魔剣
ラハブの氷剣	剣	氷結属性の剣(特)
レーヴァテイン	剣	強力な火炎属性の剣(特)
レムリアソード	剣	亡霊祭の剣、盾の魔力を引き出す(特)
アカサビ	両手剣	赤く錆びた刀、抜けないときがある
あかつきの剣	両手剣	不死の軍隊を召喚できる魔剣(特)
エストック	両手剣	ドイツの両手突き剣
カタナ	両手剣	無名の刀匠による真打(特)
クレイモア	両手剣	スコットランドの本式の両手剣(特)
グレートソード	両手剣	物理ダメージが大きい
こくよう石の剣	両手剣	黒曜石で作られた剣(特)
タケミツ	両手剣	竹で作られた模造刀
ツヴァイハンダー	両手剣	両手剣(特)
トンファー	両手剣	2回攻撃する打撃武器
ナマクラ	両手剣	適当に造られた鈍い刀
びぜんおさふね	両手剣	刀匠長船の手による真打ち(特)
フランベルジェ	両手剣	火炎形刃の儀礼用両手剣(特)
まさむね	両手剣	刀匠正宗の手による真打(特)
やすつな	両手剣	最古の刀工安綱が鍛えた銘刀
ようとうむらまさ	両手剣	血に飢えた妖刀、呪われている
チャクラム	投剣	薄く鋭利な鋼鉄の手投げ武器、戦輪
ヘブンズソード	投剣	空中を舞い敵を切り裂く魔封剣
ヘブンズルーン	投剣	刃に魔呪を刻んだ飛剣
シールドロッド	こん棒	盾と相性の良い魔道具(特)
スターフレイル	こん棒	星の力がフレイル状に連なるロッド(特)
ホーリーロッド	こん棒	聖なる力を秘めたロッド（特）
ムーンロッド	こん棒	月の形を模したロッド(特)
メイス	こん棒	金属製こん棒
モーニングスター	こん棒	明けの明星の名を冠したこん棒
オリハルコン	拳	熱き魂を秘めたナックル(特)
カイザーナックル	拳	神の怒りが宿る拳鍔(特)

名前	種類	説明
ダイアナックル	拳	ダイアモンドで強化した拳鍔
ナックル	拳	拳にはめる鉛製拳鍔
ブルーナックル	拳	アッパーカット専用のナックル
カプセルモンスター1	投射	半漁人を召喚して攻撃する（消費）
カプセルモンスター2	投射	コウモリを召喚して攻撃する（消費）
カプセルモンスター3	投射	スケルトンを召喚して攻撃する（消費）
ジャベリン	投射	手投げ槍（消費）
じゅうじしゅりけん	投射	遠心力で威力を増した手裏剣(消費)
しゅりけん	投射	小型の手裏剣（消費）
ダイナマイト	投射	大爆発！ たまに不発も…(消費)
てっきゅう	投射	ヘビーアーマーが使用していた鉄球（消費）
ばくらい	投射	火柱が上がる（消費）
ブーメラン	投射	対空攻撃用の手投げ武器（消費）
ブワカナイフ	投射	ブワカ族の使う投げナイフ（消費）
炎のしゅりけん	投射	炎の属性の忍術手裏剣(消費)
ほのおのブーメラン	投射	火炎属性の対空用手投げ武器（消費）
マジックミサイル	投射	魔法の矢で攻撃（消費）
やぎゅうしゅりけん	投射	上忍が使う磨かれた手裏剣（消費）
おやじのいこう	爆弾	親父の威光で全ての敵を攻撃（消費）
ニュートロンボム	爆弾	全周囲の敵にダメージ（消費）
バットペンタグラム	爆弾	全周囲の敵にダメージ（消費）
ペンタグラム	爆弾	全周囲の敵にダメージ（消費）
ボンバーコイン	爆弾	2種の効果を持つコイン（消費）
アイアンシールド	盾	鋼鉄製の硬い盾
アックスアーマーの盾	盾	アックスアーマーが愛用する盾
アルカートシールド	盾	以前から愛用している盾に似ている
アルカードシールド	盾	以前から愛用している盾。全ての攻撃に強い
シャーマンの盾	盾	魔術の儀式に使われた盾
ダークシールド	盾	暗黒の盾、触れるだけでダメージ
ドクロの盾	盾	戦士の紋章をかかげた盾
ナイトシールド	盾	騎士の持つ盾
フレイムシールド	盾	火炎属性の盾
めがみの盾	盾	女神の紋様の盾
メディウサの盾	盾	切り落とされたメディウサの盾
もんしょうの盾	盾	ハートの紋章が描かれた盾
レザーシールド	盾	なめし皮の盾　防御力は低い
アタックポーション	薬	一時的に攻撃力を上げる（消費）
アンカース	薬	呪いから回復（消費）
エクスポーション	薬	HPを全回復（消費）
シールドポーション	薬	一時的に防御力を上げる（消費）
せいめいのれいやく	薬	死んだとき、蘇る(自分では使えない、消費)
セィラム	薬	毒から回復（消費）
ちからのくすり	薬	一時的に力を上げる（消費）
ちりょくのくすり	薬	一時的に知力を上げる（消費）
ハートリペア	薬	ハート500個回復（消費）
ハイポーション	薬	HPを中ぐらい回復（消費）
ハンマー	薬	石化から回復(自分では使えない、消費)
ポーション	薬	HPを少し回復（消費）
マジカルチケット	薬	郷が恋しいときに使うべし（消費）
マナプリズム	薬	MPを全回復（消費）
ラッキードラッグ	薬	一時的に運を上げる（消費）
レジストアイス	薬	一時的に対氷結属性にする（消費）
レジストサンダー	薬	一時的に対雷撃属性にする（消費）
レジストストーン	薬	一時的に対石化属性にする（消費）
レジストダーク	薬	一時的に対暗黒属性にする（消費）
レジストファイア	薬	一時的に対火炎属性にする（消費）
レジストホーリー	薬	一時的に対聖属性にする（消費）
アイスクリーム	食物	3段重ねのアイスクリーム（消費）
あんまん	食物	あんこの入った中華まんじゅう(消費)
いちご	食物	おいしい苺（消費）
いちごのタルト	食物	採れたてのいちごのタルト（消費）
うまいキノコ	食物	独特の芳香が食欲をそそるキノコ(消費)
うまいにく	食物	悪魔城特産の回復食料（消費）
Aランチ	食物	お昼のサービスセット（消費）
おさけ	食物	水口の誰にでも合う日本酒の銘品(消費)
おしょくじけん	食物	お食事券、何が出るかわからない(消費)
カレーライス	食物	豊富にスパイスを煮込んだカレー(消費)
ショートケーキ	食物	特製クリームと苺のショートケーキ(消費)
すし	食物	握り寿司(大トロ、エビ、玉子、消費)





ポイント Q&A

Q：アルカートソード、シールド、メイルには何か意味があるのですか？
A：「ド」ではなく「ト」なアルカートシリーズ、攻撃力や防御力はほとんど望めないけど、この3点セットを装備すると、LCKが30アップする。ステータス画面に「あるかーと」と表示されるぞ。

名前	種類	説明
スパゲティー	食物	コシがあるのに歯切れが良い(消費)
ターキー	食物	七面鶏の肉（消費）
チーズ	食物	うまいチーズ（消費）
チーズケーキ	食物	上品な味のチーズケーキ(消費)
てんしん	食物	うまい点心は何個でも食える(消費)
てんしんセット	食物	点心の3点セット(消費)
ドリア	食物	とろけるチーズがたっぷり（消費）
なっとう	食物	東洋の珍味（消費）
にくまん	食物	挽肉の入った中華まんじゅう(消費)
パイナップル	食物	南国で採れたジューシーな逸品(消費)
バナナ	食物	腐りかけが一番うまい（消費）
パフェ	食物	新鮮な生クリームがたっぷり(消費)
ハムエッグ	食物	厳選された玉子を使用（消費）
ハンバーガー	食物	牛肉100%（消費）
ピーナッツ	食物	食べるのにコツがいる（消費）
ビーフ	食物	ビーフステーキ（消費）
Bランチ	食物	お昼のおすすめセット（消費）
ビール	食物	キレの良い喉ごし（消費）
ピザ	食物	イアリアンクラストにダブルチーズ(消費)
ぶどう	食物	大きな粒のマスカット（消費）
フランクフルト	食物	地元の名品（消費）
プリンアラモード	食物	極上のプリンアラモード（消費）
ベニテングダケ	食物	毒を持つキノコ（消費）
ミートオムレツ	食物	まろやかな味のハーモニー（消費）
みかん	食物	果汁たっぷりジューシーなミカン(消費)
みそしる	食物	新鮮なカニの入った味噌汁（消費）
モーニングセット	食物	エッグトーストと牛乳（消費）
ラーメン	食物	特製ソースがうまさのきめて(消費)
りんご	食物	蜜の多いリンゴ（消費）
ワイン	食物	豊潤な香りの1720年もの（消費）
石かめん	兜	古代の祭儀に使われた仮面、魔法防御あり
エギルのかぶと	兜	敵に恐怖を与え、防御力ダウン
おう玉石のサークレット	兜	毒のダメージでHP回復
かわのぼうし	兜	なめし皮の帽子
ぎんのサークレット	兜	聖なるダメージでHP回復
こう玉石のサークレット	兜	火炎ダメージでHP回復
ゴーグル	兜	眼球を保護し心理的余裕をつくる
サークレット	兜	サークレット
さんごのサークレット	兜	呪いの無効化
シルバーティアラ	兜	知力アップ
せい玉石のサークレット	兜	氷結ダメージでHP回復
聖なるめがね	兜	魔法で呪われた者を見破る
たび人ぼう	兜	旅人の基本装備である帽子
ダンスのマスク	兜	舞踏会で使われる仮面
つばひろのたび人ぼう	兜	高い防御力を持つ
ねこめ石のサークレット	兜	猫のダメージでHP大幅に回復
バンダナ	兜	頭部急所を隠すことで防御力上昇
ビロードのぼうし	兜	ビロードの帽子
フェルトのぼうし	兜	フェルトの帽子
メガネ	兜	カッコイイ眼鏡
りょくちゅう石のサークレット	兜	雷撃でダメージ回復
アルカートメイル	鎧	火炎、雷撃、氷結に強いかもしれない
アルカードメイル	鎧	火炎、雷撃、氷結に強い
アックスアーマーの鎧	鎧	アックスアーマーになる
いかりのむねあて	鎧	ダメージを受けると一定時間防御力アップ
ウォークマスター	鎧	うめたマップの数に応じて防御力上昇
ガーブオブゴッド	鎧	全てにおいて最強
雷のむねあて	鎧	雷撃属性攻撃に強い
かわのむねあて	鎧	なめし皮製の胸あて
氷のむねあて	鎧	氷結属性攻撃に強い
ゴールドチェスト	鎧	金の胸あて
邪なむねあて	鎧	暗黒属性でダメージを受けない
シルバーチェスト	鎧	銀の胸あて
スパイクブレイカ	鎧	刺地形を壊す鎧
聖なるむねあて	鎧	聖なる属性のダメージを軽減
ダイアブレスト	鎧	ダイアの胸あて
てつのむねあて	鎧	鉄の胸あて
どうのむねあて	鎧	銅の胸あて
ドラキュラの服	鎧	貴族の服
ぬののふく	鎧	着心地のよい衣服
はがねのむねあて	鎧	鋼の胸あて
ヒーリングメール	鎧	歩くたびにHP回復
光のむねあて	鎧	サブウェポンの攻撃強化
プラチナチェスト	鎧	白金の胸あて
炎のむねあて	鎧	火炎属性攻撃に強い
ミラーキュイラス	鎧	石化攻撃に耐える鏡のように磨かれた胸あて
闇のむねあて	鎧	魔術の攻撃強化

名前	種類	説明
インビシブル	マント	[illegible]かかっている布
エルフのローブ	マント	森で身を隠すのに最適な緑色のマント
オーダーメイド	マント	好きな色を選べる(システムメニュー)
しっこくのマント	マント	吸血鬼[illegible]の黒いマント
血ぞめのマント	マント	装着者のダメージをハートに変換する
ブルーマント	マント	蒼く美しいマント
ぬののマント	マント	丈夫な布で体を守る、小汚く見えるのが欠点
リバーシブルマント	マント	裏返すことで2色が選べるマント
ガントレット	その他	攻撃力＋5
キングストーン	その他	力＋10のバックル
きんの指輪	その他	ゴート文字の刻印「対…る我……大……掲げ…」
ぎんの指輪	その他	ゴート文字の刻印「…な……等を…時計に……よ」
サンストーン	その他	6～18時にステータスアップ
シークレットブーツ	その他	誰にも気づかれずに背が伸びる！
しゅくふくのアンク	その他	ポーションなどの回復力アップ
STAUROLITE	その他	十字架の威力アップ
タリスマン	その他	身代わりになってダメージを無効化することもある
デュプリケーター	その他	（消費）アイテムが減らなくなる
どくろの指輪	その他	黄金の「持つものは世界を統べる」という指輪
ネックレス	その他	防御力＋5
ハートのブローチ	その他	アイテム使用時のハートの消費量が減る
パールの指輪	その他	聖なる力を秘めた指輪
ブラッドストーン	その他	血で回復倍増
ブリーシンガメン	その他	防御力＋15の首飾り
ペンダント	その他	魔力の回復が速まる
マスターリング	その他	能力値を大幅に引き上げる
ムーンストーン	その他	18～6時にステータスアップ
メギンギョルズ	その他	力＋15のバックル
メダル	その他	防御力＋1、攻撃力＋1
ラウリンの指輪	その他	24人力の力を出せる指輪
ラピス・ラズリ	その他	しあわせを呼ぶ宝石
レアリング	その他	稀少アイテム出現確率のアップ
あばら骨	魔導器	魔導五器の1つ、CON＋10
アンロックジュエル	魔導器	青い光を放つ扉を開ける鍵
浮[illegible]のブーツ	魔導器	↓↑ジャンプでハイジャンプ(通常の5倍)になる
エコーオブバット	魔導器	コウモリ時に暗闇を見通す超音波を出せる
ガスクラウド	魔導器	毒の霧になる
クレイジーエコー	魔導器	超音波でも攻撃できるようになる
剣魔の素	魔導器	使い魔「インテリジェンスソード」を召還する
子悪魔の素	魔導器	使い魔「子悪魔」を召還する
コウモリの素	魔導器	使い魔「コウモリ」を召還する
ゴーストの素	魔導器	使い魔「ゴースト」を召還する
心臓	魔導器	魔導五器の1つ、呪いダメージの無効化
スキルオブウルフ	魔導器	狼時に必殺技を出せる
ソウルオブウルフ	魔導器	狼に変身する力を得る
ソウルオブバット	魔導器	コウモリに変身する力を得る
魂のオーブ	魔導器	敵に与えたダメージが見える
爪	魔導器	魔導五器の1つ、STR＋10
人魚の像	魔導器	地下水脈のとある場所に渡し守を呼べる
鼻悪魔の素	魔導器	使い魔「鼻悪魔」を召還する
パワーオブウルフ	魔導器	狼時に速く走れる
パワーオブミスト	魔導器	霧に変身できる時間が長くなる
半妖精の素	魔導器	使い魔「半妖精」を召還する
飛翔石	魔導器	二段ジャンプが可能
ファイアオブバット	魔導器	コウモリ時に火炎を吐ける
ホーリーシンボル	魔導器	水でダメージを受けない
マテライズキューブ	魔導器	物品を破壊したときアイテムが出現
ミスト	魔導器	霧に変身する力を得る
目玉	魔導器	魔導五器の1つ、LCK＋10
指輪	魔導器	魔導五器の1つ、INT＋10
妖精の書	魔導器	敵の名前がわかる
妖精の素	魔導器	この場に使い魔「妖精」を召還する
まどうのしょ1	魔導書	ダークメタモルフォーゼが記してある
まどうのしょ2	魔導書	サモンスピリットが記してある
まどうのしょ3	魔導書	ヘルファイアが記してある
まどうのしょ4	魔導書	テトラスピリットが記してある
まどうのしょ5	魔導書	ソウルスチールが記してある
ジルコン	宝石	高価にみえる指輪$150
アクアマリン	宝石	ちょっと高価な指輪$800
ターコイズ	宝石	ちょっと高価な指輪$1500
オニキス	宝石	高価な指輪$3000
オパール	宝石	高価な指輪$8000
ガーネット	宝石	高価な指輪$5000
ダイアモンド	宝石	とても高価な指輪$20000
しろのちず	地図	ドラキュラ城のだいたいの地図

悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～





ポイントQ&A

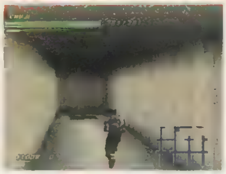
Q：使い魔の中で一番役に立つのは何ですか？
A：バッドステータスや体力を回復してくれる妖精と半妖精。ボス戦時には召喚しておきたいキャラクターだ。他にはゴーストもかなり使える。レベルを上げると、敵のHPを吸い取り、アルカードを回復してくれるのだ。

TOBAL2

●発売日／97年4月25日●価格／¥5,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／AC、AJ
●MC／1ブロック

クエストモードもこれさえ読めば大丈夫!!

前作よりはるかにボリューム＆難易度アップしたクエストモード。このモードは、序盤からかなり難易度が高いので、3つ目の「砂漠の宇宙船ダンジョン」あたりで挫折している人も多いのではないだろうか？　今回は、そのような人のために、これさえ知っていればクエストモードをクリア間違いなしというテクニックを、説明していこう。



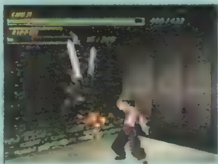
◀どのダンジョンでも、0階は同じ構成だ



◀腐った肉は、焼くと"ノーマル肉"になる

基本1 連続技を作れ!!

ダンジョンに出現する敵は、たいてい同じ攻撃パターンが通用する。時間との戦いのクエストモードでは、いかに効率よくモンスターを倒すかがポイントなので、プラクティスモードなどで与えるダメージが大きい連続技を作っておくこと。このとき、"上段攻撃"や"下段攻撃"だけの連続技もあわせて作っておくこと。なぜなら、ダンジョンには上段（下段）の攻撃しか当たらないモンスターも出現するからだ。また、連続技をガードされたら、後退して間合いを調整し、再び連続技を繰り出すようにしていこう。



▲モンスターは、あまりガードしないので連続技が入りやすい

基本2 石を有効に使え!!

プラスかマイナスの修正がついた石同士は、種類が違っても"合成"して、効果を増やすことが可能（"捕獲の石"は除く）。合成は、効果を増やしたい石に、修正がついた石をぶつけるだけで可能だ。これだけで、2つの石の修正を足した石ができるぞ。

また、石は敵にぶつけて装備させることも可能だ。マイナスの石を合成して、防御力や体力の高い敵に装備させてしまえば、簡単に倒せるぞ。



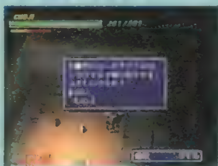


◀ダンジョンで手に入る石は、マイナスが多いので、モンスターに装備させて確認したほうがいい。

基本3 お金をかせいでレベルアップにはげめ!!

これが、クエストモードをクリアするのに不可欠な最重要事項。「砂漠の宇宙船ダンジョン」以降は、難易度が高いので、普通にプレイした状態の"攻撃力"と"防御力"では歯が立たないからだ。これから説明する方法を使って、「砂漠の宇宙船ダンジョン」に入る前に十分にレベルアップをしておくこと（ただし、この方法は「遺跡ダンジョン」をクリアしていることが条件。クリアしていない人はがんばってクリアだ）。

まず、タガロの道具屋で違う色の"20モルの薬"を2つ買ったらセーブする。そして、その2つの薬を合成し、店に売って"150モル"だったらOK（それ以下ならリセットして、先ほどのデータをロードしてやり直す）。そうしたら、タガロの街と砂漠の道具屋を往復して（店の品揃えが変わる）、「さきほどと同じ色の20モルの薬を買う→合成→売る」を繰り返す。あとは、稼いだお金でステータスアップの薬を買えば、簡単にレベルアップができるのだ。また"防御力"（ガードレベル）に限って、さらに簡単に上げる方法があるので説明しておこう。まず、上記の方法でお金を稼ぐ。そうしたら、"ドラゴンステーキ"を8つ買って「砂漠の～」に入る。そして、「GRELL」と戦闘を開始したら、ひたすら立ちガードをし続ける。なぜ「GRELL」なのかというと、こいつの攻撃は、立ちガードだけで全部ガードができるからだ。この状態を維持すれば、短時間でガードレベルを上げられるぞ。



◀"150モル"で売れなかったら、リセットしてやり直そう



▶薬は色は違っていても売値はいつでも同じ。右表を参考に買おう



▲「GRELL」の攻撃を立ちガード。肉が続く限り、ガードレベルを上げることに専念するのだ！

クスリの名前	売値
体力ダウンの薬	20
胃縮小の薬	20
カフェイン	20
悪魔の薬	40
希塩酸	40
毒薬	40
識別の薬	50
超能力の薬	50
胃拡張の薬	60
攻撃力ダウンの薬	60
防御力ダウンの薬	60
睡眠薬	60
下剤	60
猛毒	60
攻撃力アップの薬	80
防御力アップの薬	80
2倍の薬	100
回復の薬	100
ハイパー薬	100
ニトロの薬	100
小人の薬	100
巨人の薬	100
神秘の薬	120
白い薬	150
体力アップの薬	160
やばい薬	160
全回復の薬	250
無敵の薬	300
鉄人の薬	300
透明人間の薬	300

ポイントQ&A

Q：レベルを上げるときは、体の各部位（頭とか体など）を均等に上げた方がいいんですか？
A：均等に上げちゃダメ。なぜなら、このゲームでは敵に攻撃を当てた部位だけがレベルアップするシステムになっているからだ。したがって、いつも同じ攻撃を繰り返した方が、効率よくモンスターを倒せるってワケ。

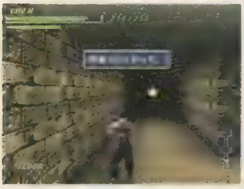




まんが／愛媛県　むにゃんさん

1◉プラクティスダンジョン

このダンジョンは"練習"だけあって、出現するモンスターはさほど強くなく、地下5階までしかない。どんどん先に進んでも、ラクにクリアできるだろう。ただし、あとあとのために、肉を入手したらすぐに食べてガードレベルを上げるようにすること。また、各階に出現するモンスターは残らず倒して、アイテムをたくさん入手しておこう（特に「防御の石」は、売ると500モルになるので、入手したら絶対にゲットだ）。ボスの大型サルの攻撃力はかなり高く、連続で攻撃を喰らうと大ダメージを受けてしまうぞ。連続技を叩き込んで速攻で倒してしまおう。


◀満腹状態のときに"肉"を食べて、ガードレベルを上げる努力をしよう。

2◉遺跡ダンジョン

このダンジョンは、「プラクティスダンジョン」と比べて、かなりモンスターの攻撃力が上がっている。このダンジョンに入る前には、"基本3"の教えを守って十分にレベルアップしておくこと。ダンジョン内に出現する敵に関しては"基本1"を使って、なるべくダメージを受けないよう注意していけば、OKだ。地下8階にいるボスの「マーク」には、遠目からの連続技と軸ずらし攻撃が有効だぞ。



▲◀鳥系のモンスターとボスのマークは、接近されると大ダメージを受ける。極力接近戦は避けよう。

3◉砂漠の宇宙船ダンジョン

ある意味、一番重要なダンジョンが、この「砂漠の宇宙船ダンジョン」。なぜなら、ここで十分にガードレベルを上げておけば、「鉱山」以降のダンジョンがかなり楽にクリアできるからだ。前のダンジョンと同じように"基本3"を実行すべし。

このダンジョンでは、肉は一切出てこない。必要最低限の肉は残しておかないと餓死してしまうので注意しよう。

ちなみに、8個肉を持った状態で、ガードレベル上げをすれば、70以上まで上げることも可能だぞ。


◀機械系のモンスターは、つかめないので打撃技で勝負！


◀地下5階まであるので、常に満腹度の状態を確認すること。

4◉鉱山

「砂漠の宇宙船ダンジョン」をクリア後、砂漠にある神殿に入って神官と話をすると、城の地下にあったロックを解除できるカギがもらえる。このカギでロックを解除すれば鉱山の場所に行くことが可能になるぞ。前のダンジョンでガードレベルを上げてさえいれば、問題なくクリアできるはずだ。ただし「鉱山1」にいるサイコ系のモンスターと「鉱山2」にいる3匹のボスには注意。


▲砂漠面に出て右に進んで行けば、この建物にたどり着けるぞ。


▼「鍵のダンジョン」に「鉱山2」のカギが落ちているのだ。

5◉封印の迷宮

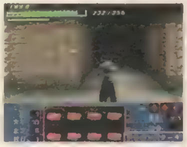
このダンジョンは全部で地下12階まであるので、戦闘も長期戦になる。さらに出現するモンスターも、いやらしい攻撃をしてくるので、今までのダンジョンと比べると難易度はかなり高いぞ。少しでも油断すると、ガードレベルを上げていても殺されてしまう場合もあるほどなのだ。ガードレベルが"70"以下だったら、このダンジョンには入らない方が身のためだ。このダンジョンでは、上の階で薬の識別や食べ物を確保しながら、確実に1階ずつ降りていこう。ここの最終階に出現するボスモンスターは「ワイバーン」「マーク」「マーク2」の3匹で、攻撃力・防御力ともに最強クラス。しかも連続で出現するので、非常にキビシイ。「ワイバーン」には、ジャンプ攻撃を当てつつ、猛毒などのダメージを与えるアイテムを使って攻撃。「マーク」「マーク2」には、マイナス10以上の防御の石を装備させる攻撃が非常に有効だぞ。



◀▲「ワイバーン」には、ジャンプ攻撃＆猛毒などのダメージを与える薬を使って倒そう。「マーク2」は投げが強力なので、接近戦は避けて攻撃していこう。

6◉魔のほこら

タガロの街で入れなかった場所が、このダンジョンの入り口だ。ここは、今までクリアした5つのダンジョンが上から順番に積み重なった構造になった特殊な構造で、なんと全部で地下37階もある。しかも、このダンジョンに入ると、ステータスと持ち物がすべて初期状態に戻ってしまうのだ。しかし、各階に出現する敵や難易度は、今までクリアしたダンジョンと同じになっている。再度同じダンジョンにチャレンジすると思ってプレイすれば問題ないだろう。攻略法も同じもので問題ない。最終階にいるラスボス「オーマ」も、マークのパワーアップ版なので、同じ戦法が通用するぞ。


◀地下8～10階で、肉を、ひたすら入手しておいて……。


◀地下12階でガードレベルを上げる作業を始めるのだ。

▼ラスボス「オーマ」は、マークと同様に変身するぞ。



▲マイナス値の高い防御（または体力）の石を装備させろ！



まんが／北海道　アバガードSさん

ポイントQ&A

Q：ダンジョンで入手した石を装備したら、呪われてしまいました。どうやって呪いを解くの？
A：呪いは、薬を合成するとできる"白い薬"を飲めば、解くことができるぞ。呪われたら、即薬を合成しよう。ちなみに"透明人間の薬"を火に当てれば身体の色を変えることができるぞ（何回もすると蒸発してしまうが）。

キャラクター別技コマンド一覧表

「TOBAL 2」に登場するキャラクター、通常キャラクター10人＋隠しキャラクター６人＝計16人のコマンドを大紹介！　完全コマンド表なので、初めてゲームをプレイする人でも、十分楽しめるのだ。

地味な印象だった前作までと違って、それぞれの技のエフェクトがハデになった「2」。しかも、それだけではなく〝奥義〟と呼ばれる飛び道具までも登場したのだ。さらにはコンボや浮かしも入るようになったので、技のコマンドを知っているといないのでは、戦いに大きな違いが出てくるぞ。また、打撃系の技だけでもまあまあ戦えた前作に比べて、「2」はつかみ系の技を使いこなさないと、勝つことは難しい。コマンドはまずつかみ系から覚えていこう。これでグッと戦いを有利に進められるハズだ。



▲コマンド表の技さえマスターしてしまえば、もう「2」は極めたも同じ！

コマンド表の見方

コマンド表内の表記の意味は以下の通りとなっている。なお、矢印の向きはすべてキャラクターが右向きのときのものなので注意しよう。

➡＝✚キーを短く押す
⇨＝✚キーを長く押す
上＝上段攻撃
中＝中段攻撃
下＝下段攻撃
G＝ガード(R1orR2)
強上＝強上段攻撃(R1orR2＋上段攻撃)
強中＝強中段攻撃(R1orR2＋中段攻撃)
強下＝強下段攻撃(R1orR2＋下段攻撃)
J＝ジャストフレームで入力しなければいけない（下の欄外参照）

隠しキャラ出現法

ある一定の条件をクリアすると、これら６人の隠しキャラクターが使用可能になるぞ。それぞれ条件が違うので、以下をよく読んでからチャレンジしてみよう。

●ムーフー
トーナメントモードのEASYをクリアすると使用可能になる。

●ノーク
トーナメントモードのNORMALをクリアすると使用可能になる。

●ウダン皇帝
トーナメントモードのHARDをクリアすると使用可能になる。

●マーク
クエストモードの「遺跡ダンジョン」をクリアすると使用可能になる。

●マーク2
クエストモードの「封印の迷宮」をクリアすると使用可能になる。

●TRIX（隠山ロボ）
クエストモードのダンジョンでつかまえたモンスターで、トーナメントモードのEASYをクリアすると使用可能になる。





チューリ・ウー

技名	コマンド
小突	上
弐風	上、上
弐風螺旋	上、上、上
弐風残鉄・改	上、上、中
健転掃腿	上、上、下
健転下掃	上、上、➡下
弐風旋	上、中
健掃腿	上、下
裏旋	⬅上
側退拳	⬆上or⬇上
側退跳脚	⬇、⬇、上or⬆、⬆、上
強天蹴	強上
連天蹴	強上、上
旋風	⬅強上
旋風残鉄	⬅強上、中
旋風残鉄・改	⬅強上、中、J中
鷹連脚	しゃがみ上、中、中
弐旋崩撃破	後ろ向きのとき上、上、➡中
疾掃虎跳	走って上
雲蹴	中
雲蹴掃脚	中、➡下
撃心肘	中を長く押す
撃肘壁	中を長く押す、中
虎開	➡中
崩岩破	➡、➡中
宙転脚	⬅中
鳩尾	⬆中or⬇中
幻身霧	⬆、⬆中or⬇、⬇中
崩山破	⬅強中
鉄拳星砕	⬅強中、中を離し、上
崩山昇	⬅強中、中
天昇	➡強中、中
跳脚	立ち上がりに中、中
跳連脚	立ち上がりに中、J中、中、中
疾掃双腿	走って中
疾掃中腿	走り始め中
裏宙双腿	後ろ向きのとき中
裏宙転脚	後ろ向き立ち上がりに中or⬅⬅中
地蹴	下
連刀転脚	下、中、中
連刀掃腿	下、中、J下
連下掃腿	下、下
下掃背身	➡下
破壊踊	⬅下
破壊乱舞	⬅下、中
破壊旋	⬅下、J下
強地蹴	強下
幻身残鉄	強下、強地蹴が出る前に中
地突蹴	➡強下
強地残蹴	➡強下、J下
疾掃虎跳	走って上
疾掃腿	走って下
裏身	ジャンプ押してすぐガード
背負い投げ	投げor➡投げor⬅投げ
巴投げ	⇦投げ
大外刈り	⇨投げ
マウントポジション	⇨⬅投げ
レイプスープレックス	左引き投げ
シーガルスルー	右引き投げ
逆一本背負い	左つかみ投げ
首投げ	右つかみ投げ
背転倒	後つかみ投げ

エポン

技名	コマンド
ジャブ	上
ワンツー	上、上
ワンツーストレート	上、上、上
ワンツーハイキック	上、上、強上
ワンツーアッパー	上、上、中
ミラージュコンボ	上、上、中、中
ワンツーロー	上、上、下
ツーコンボ	上、中
ウィンディ	上、中、中
コンボトリプル	上、中、下
コンボトリプル2	上、中、J下
ニーキック	➡上
ニーアロー	➡上、J中
エアリアル	➡、➡上
オーロラステップ	⬅上or走って上
ホワイトキック	⬅、⬅上
強ハイキック	強上
トラモンタナ	強上、上、上
インヴェルナ	強上、上、上、中
ショート・インヴェルナ	強上、上、中
ハイキックアッパー	強上、中
レインボーアタック	強上、中、中
ブラッディマリー	強上、中、下
ハイ&ミドルブレイク	強上、⬅中
ハイブレーンキック	強上、➡中
ターンスラッシュ	後ろ向きのとき上
ミドルキック	中
ミドルハイ	中、J上
フェーンキック	中、中
ショートバースト	中、下
ブレーンスピンキック	➡中
オーロラソルト	⬅中
当て身	⬅G中
オーロラレイン	➡、➡中
ハードレイン	➡、➡中、J上、J下
リーサルエボン	⬇、⬇中or⬆、⬆中
レーウィンゾンデ	➡強中
サークリング・リア	相手しゃがみ時、相手の正面に⬅➡強中
レインボー	立ち上がりに中
リバースレイン	後ろ向きのとき中
ダッシュストレートキック	走って中
ローキック	下
ロースピン	➡下
ローエッジキック	下、中
ミスティックストライク	下、中、上
ミスティックライトニング	下、中、中
ミスティックソニック	下、中、下
サイクロンダンス	➡下、中
スラントロー	➡、➡下
オーロラダンス	➡、➡下、上
ツインエルボー	➡、➡下、中
ローフェイクキック	➡、➡下、G、中
トゥインクル・リフレクト	➡、➡下、G、J➡中
ターンハルバート	後ろ向きのとき下
強ローキック	強下
ダウンバースト	走って下
ヘイルニー	ジャンプ始め下
霞落とし	投げor➡投げ
クランクスピン	⇨投げ
車投げ	⬅投げ
朽木倒し	⇨投げor⇨⬅投げ
レイプスープレックス	左引き投げ
シーガルスルー	右引き投げ
四方投げ	左つかみ投げ
足かけ倒し	右つかみ投げ
ネックハンギングスルー	背後つかみ投げ

オライムス

技名	コマンド
右正拳	上
右連拳	上、上
スクリューブロー	上、上、上
スクリューウィング	上、上、上、中
カネルサーンダー	上、上、中
カネルサーンダーヒール	上、上、中、中
カーネルサーンダータックル	上、上、中、➡中
ケンターバオ	➡、➡上
マシンガンナックル	⬅上、上、上、上、上、
マシンガンスマート	⬅上、上、上、上、上、中
マシンガンスクランブル	⬅上、上、上、上、下
チキンリバース	⬅、⬅上
リバースエッジ	⬅、⬅、上、上
リバーススピンヒール	⬅、⬅、上、上、中

まんが／京都府　樹塚ともかおさん

ポイントQ&A

Q：タイミングがシビアで、なかなか〝ジャストフレーム技〟が出せません。うまい入力方法とかありますか？
A：これはもう、ひたすら練習して慣れるしかありません(笑)。コツとしては、トレーニングモードの〝コマ送り〟機能でコマ数を落として、どこでジャストフレーム技が入力できるかを覚えるといいぞ。

スピンナックル	強上
チキンバックナックルコンボ	強上、上、上
ナックルファイアー	強上、中、中
コンボタンドリー	強上、中、下
グランドバックナックル	強上、下
ミドルキック	中
キエンタックヒール	中、中
ミドルタックル	中、➡中
スネークライズ	➡中、G、中
デンプシーロール	⬆、⬆中or⬇、⬇中、中、中…
ソウルアップ・フロント	➡強中
ソウルアップ・リア	⬅強中
バーニングキック	上
ソウルブロー	ソウルアップ・フロントor 中
バーニングヒール	ソウルアップ・リア後に ⬅中
バーニングローキック	下
タイガーフラット	➡中
タイガースラスト	➡中、中
ドゥードゥータックル	➡、➡中
サニーサイドステップ	ドゥードゥータックル後、⬇⬆で移動、➡で突進
ガゼルアッパー	⬅中、中
ガゼルアックス	⬅中、中、中、中
フライハイ	⬅、⬅中
フライドブロー	立ち上がりに➡中
デンプシーステップ	⬆、⬆中or⬇、⬇中
チキンフットボマー	立ち上がりに➡中を長く押す
ターンオーバー	後ろ向きのとき中
ローキック	下
強ローキック	強下
ストロングタックル	強下、J中
パワースルー	投げor⬅投げ
フィッシャーマンズバスター	[illegible]投げ
キエンタックブリーカー	➡投げ
ジャンピングショルダーバスター	[illegible]投げor⇧⬅投げ
レイプスープレックス	左引き投げ
シーガルスルー	右引き投げ
ジャンピングデスバレーボム	左つかみ投げ
ムーンダイブ	右つかみ投げ
アトミックバスター	背後つかみ投げ

クリン・カッツ

技名	コマンド
ジャブ	上
ワンツーハイキック	上、上、上
ワンツーボヂーブロー	上、上、中
ワンツーローキック	上、上、下
ボヂーカッター	上、上、上、中
カッターローキック	上、上、上、下
ボヂーブローアッパー	上、中、J中
カスケード	上、中、下
ビッグベーン	➡上
ステップビッグベーン	➡、➡上
強ハイキック	強上
ダブルハイキック	強上、上
トリプルハイキック	強上、上、上
コンボボヂーブロー	強上、上、J中、J中
カスケード(ダッシュ)	強上、上、J中、下
ハイボヂー	強上、中
ハイダブルボヂー	強上、中、中
ボヂーサマー	強上、中、J⬅中
ボヂーノーブル	強上、中、J⬅中、中
リバースダブルキック	強上でガードされたとき上
リバースノーザンキック	強上でガードされたとき下
クーパーキック	しゃがみ上
アッパーカット	中
ライトブラスター	➡中
ナショナルスラスト	➡、➡中
ライトスラスト	➡中、⬅、J中
ボヂーブロー	⬅中
ディレイドA	⬅中、➡
ディレイドB	⬅中、⬇、中
ディレイスラントアッパー	⬅中、⬇、下、J中
ダブルボヂーブロー	⬅中、中
デア	⬅、⬅中
ロイヤルロールス	⬅、⬅中、中
ロイスリバース	⬅、⬅中、⬅
アッパーブロー	立ち上がり中
ロイヤルブロー	立ち上がり➡中
ロイヤルサマー	立ち上がり⬅中
ノーブルサマー	立ち上がり⬅中、中
グースステップ	⬆、⬆中or⬇、⬇中(中押しっぱなし)
アフタヌーングロウ	グースステップ中に上
アフタヌーンロイヤル	グーステテップ中に中を離す
アフタヌーンロー	グースステップ中に下
エクスカリバー	⬅強中
ローキック	下
カジュアルキック	➡下
ノーザン・ソウル	➡、➡下
ノーザン・ブロッケン	➡、➡下、中
ノーザングレイ	⬅下
リッパーキック	⬅下、中
リッパーダブルボヂー	⬅下、中、J中、中
リッパーボヂーキック	⬅下、中、J中、J下
ジャックザリッパー	⬅下、中、J中、J下、J中
ジャックアッパー	⬅下、➡、中
しゃがみカジュアルキック	しゃがみ下
強ローキック	強下
ブロッケンサマー	強下、中
ブルックボンド	強下、J中
ダージリンキック	ジャンプおりぎわ上or中、下
フロントスープレックス	投げor➡投げor⬅投げ
デスバレーボム	⇨投げ
ネックフッキングスルー	⇨⬅投げ
サイドスープレックス	[illegible]投げ
レイプスープレックス	左引き投げ
シーガルスルー	右引き投げ
ロイヤルスープレックス	左つかみ投げ
ネックブリーカー	右つかみ投げ
ジャーマンスープレックス	背後つかみ投げ

マリー・イボンスカヤ

技名	コマンド
チョップ	上
ダブルチョップ	上、上
トリプルチョップ	上、上、上
ダブルチョップムーン	上、上、J中
ダブルチョップソバット	上、上、J中、上
チョップコンボリバース	上、中、上、上
チョップコンボスラント	上、中、上、下
ダブルチョップローキック	上、中、下
ドロップキック	➡、➡上
リバースチョップ	➡上
ロシアンラリアット	⬅上
ロシアンラリアットチョップ	⬅上、上
ラリアットコン	⬅上、上、J中
ソバット	強上
ケンカキック	中
ミドルドロップ	中、上
ケンカキックスラント	中、下
エルボー	➡中
エルボークラッシュ	➡中、中
フライングケンカキック	➡、➡中
フライングアタック	走って中
ヘルズソバット	立ち上がりに中、上
ヘルズムーン	立ち上がりに中、中、中…·
ヘルズアックス	⬅中
ナックルボム	⬅、⬅中
ナックルボムクラッシュ	⬅、⬅中、中
ブラッシングラリアート	⬇、⬇中or⬆、⬆中
ストマックドロップ	立ち上がりに➡中
ヘビータックル	➡強中
パワースタンス	⬅強中
ローキック	下
アリソバット	➡下、中、下
アリスマッシュ	➡下、中、中
アリキックアタック	➡下、下
アリキック	➡、下、下、下
強ローキック	強下
スライサートルネード	強下、中
エルボードロップ	ジャンプ始め下
ショルダータックル	相手の側面に、➡、➡強中
カバースタンス	しゃがんで⬅強下
持ち上げ	⇨投げ
ジャイアントスイング	[illegible]⬅投げ
ブレーンバスター	[illegible]投げ
DDT	⬅投げ
シーガルスルー	右引き投げ
レイプスープレックス	左引き投げ
ブルドッキングヘッドロック	右つかみ投げ
コブラツイスト	左つかみ投げ
ジャーマンスープレックス	背後つかみ投げ
ダウン投げ	➡➡強中
タイガードライバー	相手がピヨリ時に➡➡投げ
卍固め	相手が立った状態で背後に、➡、➡投げ
アルゼンチンバックブリーカー	持ち上げ時に投げ
ストマッククラッシャー	持ち上げ時、正面に✚キー+投げ
バックフリップ	持ち上げ時、後ろに✚キー+投げ
ボディスラム	持ち上げ時、右に✚キー+投げ
デスバレーボム	持ち上げ時、左に✚キー+投げ
ドラゴンスリーパー	あおむけ状態頭に➡➡投げ
スコーピオンデスロック	あおむけ状態足に➡➡投げ
フィギア⇩レッグロック	あおむけ状態右に➡➡投げ
チキンウィングフェースロック	あおむけ状態左に➡➡投げ
インディアンデスロック	うつぶせ状態頭に➡➡投げ
キャメルクラッチ	うつぶせ状態足に➡➡投げ
STF	うつぶせ状態右に➡➡投げ
ストラングルホールドγ	うつぶせ状態左に➡➡投げ

チャコ・ユタニ

技名	コマンド
冲捶	上
勢冲捶	上を長く押す
連捶	上、上
連捶掌	上、上、上
連捶天中掌	上、上、上、中
攢打頂肘	上、上、中
連捶肘挫掌	上、上、中、中
連捶掃双脚	上、上、下
連捶裏冲天脚	上、上、下、J中
空旋脚	➡、➡上
螺旋脚	⬅上
冲旋脚	⬅、⬅上
竜尾脚	⬆、⬆上or⬇、⬇上
横避双撞掌	しゃがみ上
横避羅漢	しゃがんで上、中、J中、J➡中
反動三段脚	走って上、上、上
反動天地脚	走って上、下
螺旋激脚	強上
端脚	中
連端天脚	中、上
連端旋脚	中、J上
連端脚	中、中
伏勢虎	中、G
小纏崩手	中、G、上
猛虎硬爬山	中、G、上、中
崩身旋脚	中、G、上、上
閃身腓蹴	中、G、上、下
伏勢進歩	中、G、上、✚キー
鷂子穿林	中、G、上、✚キー、中
裡門頂肘	中、G、中
羅漢鳳凰	中、G、⬅中、J中、J➡中
裡門腓蹴	中、G、下
双単鞭	⬅中
単陽打	⬅中、中
旋護刃	⬅中下(同時押し)
落護双脚	⬅、⬅中
双落旋護刃	⬅、⬅中、J中
魂心螺旋掌	⬆中、··or⬇中、2
渦螺旋掌	中、➡
螺旋掌	➡中
双統掌	➡、➡中
中段当て身	⬅G中
勢壁靠	走り始め中
跳飛双捶	走って中
鉄山靠	後ろ向きのとき中
冲天脚	立ち上がりに中を長く押す
斧刃脚	下
斧刃連脚	下、下
幻斧双脚	下、G
踏歩斧刃脚	➡下
連斧旋脚	➡下、J中
環斧連旋脚	➡下、J中、J中
拗歩転刃脚	➡、➡下
反撥虎	✚キー+下、G
双撞掌	✚キー+下、G、J上
猛虎爬山	✚キー+下、G、J中
裏双脚	強下
裏表双脚	強下、J下、J下、J下…
裏冲天脚	強下、J中
滑刃腿	走って下
裏斧刃脚	後ろ向きのとき下
腕折り投げ	投げor➡投げor⬅投げ
マウントポジション	[illegible]投げor⇨⬅投げ
心意六合掌拳頭突き	⬅投げ
レイプスープレックス	左引き投げ
シーガルスルー	右引き投げ
腕ひしぎ逆十字	左つかみ、右つかみ、背後つかみ投げ





まんが／神奈川県　桐生雅士さん

ポイントQ&A

Q：なかなか難易度〝ハード〟でトーナメントモードがクリアできないんですけど……。
A：そんな人は、クエストモードをプレイしてキャラを育ててセーブしよう。それから、トーナーメントモードのキャラ選択画面で〝クエストモードで育てたキャラ〟を選んで戦えば、ハードでも楽にクリアできるのだ。

フェイ・プウスー

技名	コマンド
ジャブ	上
竜巻包旋脚	上、上、上
竜巻飛空襲	上、上、➡中
猿舞	上、上、⬅中
コンボトリプル	上、中、下
残蹴雷鋭打・捨式	上、中、下、J中、上、上、上、J下
雲前掌	➡上、中、中
包旋脚	➡、➡上
諸猛乱馬	⬅上
乱馬昇天手	⬅上、J中
裂破昇天手	⬅上、J中、J中
当て身	⬅G上or⬅G中or⬅G下
旋脚	強上
旋脚残雷手	強上、中
旋風脚	しゃがんで上
ミドルキック	中
コンボダブル	中、下
飛空襲	➡中
残雷手	⬅中or立ち上がりに⬅中
残雷空撃猿舞	残雷手最高に入中に中、上、上、上、J下
残雷脚	残雷手をためている最中に下
倒跌	⬅、⬅中
倒跌下掃	⬅、⬅中、J下、J下
飛燕	➡、➡中、中
飛燕残雷手	➡、➡中、中、中
猪突掌	➡、➡中を長く押す
膿打	⬆中or⬇中
通背掌破	⬆中、⬅、or⬇中、⬅
斜上脚	立ち上がりに中
前転	立ち上がり中、➡下
震	立ち上がりに➡中
裏倒跌	後ろ向きのとき中
包旋	走りながら中
ローキック	下
地脚双打砲	下、中
背砲	➡下
裂地昇天手	➡下、中、J中
仁背砲	➡下、下
転身掃脚	⬅下、下
跳蟷	しゃがんで下、中or➡、➡下、中
包還旋	走りながら下、J中
強ローキック	強下
掃脚幻雷旋	強下、J下、J中
裏旋	投げor➡投げ
水車投げ	⇧投げor⇩⬅投げ
地獄車	⇦投げ
表旋	⬅投げ
レイブスープレックス	左引き投げ
シーガルスルー	右引き投げ
四空投げ	左つかみ投げ
首投げ	右つかみ投げ
放転	背後つかみ投げ

ホム

技名	コマンド
ジャブ	上
ダブルジャブ	上、上
無限キック	上、上、上
コンボダブル	上、下
コンボトリプル	上、中、下
ダブルアッパー	上、中、中
仰天アッパー	上、上、中、中
ホムラリアット	➡、➡上
フジヤマキック	⬅上
フジヤマサンライズ	⬅上、中
フジヤマサンセット	⬅上、下
ジャブノビール	上を長く押す
ローリングキック	強上
スクリューパンチ	強上、中
無限スクリューパンチ	強上、中、中、中……
ローリングキックプラス	強上、下
ミドルジャブ	中
おぼろまね	⬆中or⬇中
タキノボリ	⬅中
ノボリハネ	⬅中、中
ノボリオチ	⬅中、下
浪速キック	➡中、中
ホムトリプル	➡中、中、⬅中
有限浪速キック	➡中、中、上

技名	コマンド
遠矢蹴り	➡、➡中
遠矢無し	➡、➡中、G
遠矢落とし	➡、➡中、中
グルグルパンチ	➡、➡中、上
グルグルなんちゃってキック	➡、➡中、上、下
鳴門	⬅、⬅中
鳴門渦潮	鳴門中に下、下、下、中
ヘリトンボ	鳴門中に中、⬇中
タマスダレ	中を長く押す
マメデッポウ	立ち上がりに⬅中
マジックハンド	⬅強中
ローキック	下
ナンキンタマスダレ	下、中
ハイホー	➡下
ハイホーヤッホー	➡下、中
ハイホーハイホー	➡下、下
ハイホーハイホーヤッホー	➡下、下、中
渦潮の舞・序	⬅、⬅下
渦潮の舞・甲	渦潮の舞・序中に、上
渦潮の舞・乙	渦潮の舞・序中に、中
渦潮の舞・丙	渦潮の舞・序中に、下、下、下、下
強ローキック	強下
自爆	ジャンプG⬇
アメンボー	下、⬅or走って下
ギンダマデッポウ	アメンボー中に中
ヤシチ	中
天地無用	投げor➡投げor⬅投げ
スクリューボム	⇦投げ
華厳ドライバー	⇨投げ
通天閣スルー	⇨⬅投げ
レイブスープレックス	左引き投げ
シーガルスルー	右引き投げ
逆さ落とし	左つかみ投げ
おろし返し	右つかみ投げ
スクリューボディスラム	背後つかみ投げ

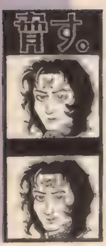
ドクターV

技名	コマンド
ジャブ	上
ワンツージャブ	上、上
ワンツーソークミドル	上、上、上、中
ワンツーミドルキック	上、上、中
ワンツーローキック	上、上、下
ジャブ&リバー	上、中
ジャブ&リバーロー	上、中、下
エルボーフック	➡上
パワーエルボーワンツー	➡上、J上、上
フックリバーエルボー	➡上、J中
ニーブレイク	⬅上、中
ブレイククラッシュ	⬅上、中、中
ペネトレートランス	⬅、⬅上
マッスルヒップ	⬅、⬅上、中
ソーククラブ	⬆上or⬇上
ダブルエルボーフック	➡上、上
ダブルソークミドルキック	➡上、上、中
ダブルソークローキック	➡上、上、下
ハイキック	強上
パワーストレート	⬅強上
パワーワンツー	⬅強上、上
コンボストレートエルボー	⬅強上、中、中
ミドルキック	中
ミドルエルボー	➡中
ティープ	➡、➡中
エルボーニーコンボ	➡中、中
ジェット・アッパー	⬅中
カタパルトアッパー	⬅、⬅中
ジェットアッパー&リバー	⬅、⬅中、中
ジェットアッパー&リバーロー	⬅、⬅中、中、下
パワーミドルエルボー	➡強中
ティーカウ	⬅強中
ニーアタックハイ	⬅強中、J上
ニーアタックロー	⬅強中、J下
フライングニールキック	走って中
ダブルティーカウ	⬅強中、中
トリプルティーカウ	⬅強中、中、中
ダブルニーハイキック	⬅強中、中、J上
ダブルニーローキック	⬅強中、中、J下
ダブルニークラッシュ	⬅強中、J中
トリプルニークラッシュ	⬅強中、J中、中
ローキック	下
フラッシュロー	➡下
フラッシュローティーカウ	➡下、中
ライズアップコンボ	➡下、中、上
ライズクラッシュコンボ	➡下、中、上、J中
ライズブレイククラッシュ	➡下、中、上、J中、中
ロースピン	⬅下
ロースピンハイティープ	⬅下、中
ローブレイク	強下
スライディングキック	走って下
N(ナジーム)スタンス	G、G押しっぱなし
フェイクジャブ	Nスタンス中に上
Nスウェー&ダッキング	Nスタンス中に+キーで移動
フェイクジェットアッパー	Nスタンス中に中
フェイクフック	Nスタンス中に➡移動中に上
フェイクスマッシュ	Nスタンス中に⬇、⬆で移動中に中
フェイクストレート	Nスタンス中に⬅移動中に上
クレイジィストレート	Nスタンス中に➡移動中に➡上
ダウニングヘッドバット	クレイジィストレート中に、G
フェイクリバー	Nスタンス中に➡移動中にJ中
バックスウェーロー	Nスタンス中に⬅移動中に下
ダブル・ジェット・アッパー	Nスタンス中に中、中
トリプル・ジェット・アッパー	Nスタンス中に中、中、中
チョッピングライト	Nスタンス中に⬅中or⬅移動中に中
スラントフック	Nスタンス中に➡下or➡移動中に下
サプライズジャンプ	Nスタンス中に、ジャンプ
デスプレス	投げ
背後取り	⇧投げor⇩➡投げ
大外刈り	⇩投げ
レイブスープレックス	左引き投げ
シーガルスルー	右引き投げ
正面を向かせる	左つかみ投げ、右つかみ投げ
のどわ落とし	背後つかみ投げ

イール・ゴガ

技名	コマンド
ショートフック	上
ダブルフック	上、上
ワイルドラッシュ	上、上、上
コンボロックバスター	上、中
フックフェイクロック	上、中、上
フックタイニーキック	上、中、下
マッドキック	上、下、上
モアマッドキック	上、下、下、上
ヘイトローラッシュ	上、下、下、下、上
アクセルテイル	⬅上
ハイクラッシュ	➡上
バッドヘイト	➡、➡上、下
バッドヘッドバット	➡、➡上、J上、J上
バッドバッドヘイト	➡、➡上、J上、下
パワーフック	強上
パワーショベル	強上、上、中
スプラッシュハンマー	強上、中、中
ボールドレッグワイプ	強上、下
テイルウィップ	中
ロックバスター	⬅中
スイングアッパー	⬅、⬅中
フェイクロックバスター	⬅中、上
タイニーキック	⬅中、下
ホップクレーン	⬅強中
ホップクレーンテイル	⬅強中、中、中
クラッシュキック	➡中
ニートラック	➡、➡中
バスターナックル	➡強中
バスターアッパー	➡強中、中
ロッククラッシャー	立ち上がりに中、中…
ロッククラッシュニー	立ち上がりに中、➡中
ダムダムハンマー	立ち上がりに⬅中、中
シットハンマー	立ち上がりに➡中
ローキック	下
レッドショベル	➡下、上、中
ダークハンマー	➡下、中、中
トールハンマー	➡下、下
スコーピオングランド	⬅下
スコーピオンレイザー	⬅下、⬅中
スコーピオンファング	⬅下、下
スコーピオンテイル	⬅下、中、中、中
テイルスラント	強下
テイルスラッシュ	強下、中、中、中
ボディスラム	投げor➡投げor⬅投げ
バーバリアンクラッシュ	⇧投げ
ペンデュラム	⇩⬅投げ
ワイルドクラッシュ	⇩投げ
レイブスープレックス	左引き投げ
シーガルスルー	右引き投げ





まんが／岐阜県　田中将司さん

ポイントQ&A

Q：TVのCMで〝チョコボに乗るチュージ〟を見たんだけど、チョコボの出現方法&乗り方を教えて。
A：チョコボは、クエストモードの「プラクティスダンジョン」をクリアすれば登場するぞ。チョコボは➡、➡投げ（キャラ右向き時）とコマンド入力すれば乗ることができるのだ。

ヘッドクラッシャー	左つかみ投げ
フェースクラッシャー	右つかみ投げ
ボディリフト	背後つかみ投げ
ワイパークラッシュ	相手ダウン時、あおむけorうつぶせ状態足に◆◆投げ

隠しキャラクター

ここからは隠しキャラクターのコマンドを紹介していく。ここさえ読めば、初めて使うキャラクターでもバッチリ使いこなせるぞ。出現法はP.46に。



▲隠しキャラクターには、前作からおなじみのTRIXもいるのだ

ムーフー

技名	コマンド
ハエタタキ	上
マンティスコンボ	上、上、上
スコーピオンキック	⬅上
バタフライダンス	➡上、上、上、上
サンドキック	➡上、中
強ハイキック	強上
ミトルキック	中
ヘンナーキック	中、中、中
ヘンナースペシャル	中、中、J中、中、J中
ドラゴンフライ	➡中
ドラゴンフライゲイブ	➡中、上
インセクター	⬅、⬅中
リトルビートル	⬅中、中
ビートルキック	⬅中、中、中
スカラベ	後ろ向きから　中
ローキック	下
ツインスコーピオン	下、上
ホーネットキック	➡下、中
スパイダーニド	➡下、下
ヘンナークルーエル	➡下、下、J中、中、J中、中、J中
スパイダークリープ	➡下、下、下
強ローキック	強下
ゲンゴローダイブ	走って下
コンバットウォーク	ゲンゴローダイブ中に⬅
スクリューパイルドライバー	投げ
ジャイアントスイング	投げ

ノーク

技名	コマンド
シャブ	上
ビシバシパンチ	上、上
ビッグパンチ	⬅上
強パンチ	強上
ビックブリザード	強上、上、中
ミドルキック	中
ダダッコハンマー	➡中、中、中
ブラボーアッパー	⬅中
バンザイアッパー	立ち上がりに中
ペシャンコハンマー	立ち上がりに⬅中
ローキック	下
強ローキック	強下

ウタン

技名	コマンド
シャブ	上
ホイップアンクル	上、中
ブレートベーン	➡上
ジャイアントベーン	➡上、上
キティドール	⬅上
強ハイキック	強上
フリットキック	強上、上、中
フリットローキック	強上、上、下
ミトルキック	中
シャイロストライク	➡中
シャイロストライク2	➡中、⬅
エンペラーサマー	⬅中
ウタンザグレート	⬅中、⬅中、J下
ラビットタックル	⬅、⬅中
トロップキック	⬅、⬅中、中or後ろ向きで中
ヒットサマー	立ち上がりに中
リバースソルト	立ち上がりに➡中、中
ラビットスタンプ	立ち上がりに⬅中
ミラーシュスピニング	⬆、⬆中or⬇、⬇中
クロスミラージュ	ミラーシュスピニング中に⬆or⬇
ミラーシュスリープ	ミラーシュスピニング中に下
ローキック	下
ホップゼロスライス	➡下
スリーピーキック	➡、➡下or走りながら下
ゼロスライス	⬅下
クロウチタックル	⬅、⬅下
強ローキック	強下
アームホイップ	投げ
ウタンスホイップ	➡投げ
フランケンシュタイナー	⬅投げ
フリップスルー	⬅、➡投げ

マーク

技名	コマンド
ハイニーキック	上
ハイニースピンキック	上、上
ハイニーダブルスピン	上、上、上
ハイニースピンライズ	上、上、中
デスカットコンボ	上、中
デスカットダブルサマー	上、中、中、中
デビルサマーコンボ	上、中、中、中、中、中、中
デスハリケーン	上、中、下
ターンキック	➡上
エンドレスターンキック	➡上、上、上、……
ワンハンドスタンドキック	⬅上
ワンハンドスタンドキックグランド	⬅上、下
ブランデッドスピン	➡、➡上
デスブランデッドスピン	⬅、⬅上
スイングレッグキック	⬆上or⬇上
トップスピンキック	強上
トップスピンインフィニティ	強上、上、上、…
スピンインフィニティアルファ	強上、上、上、中、下、中、…
スピンインフィニティベータ	強上、下、中、…or強上、中、下、…
トーキック	中
トーキックレッグシャワー	中、中
ハンドスタンドスクリュー	➡中
ハンドスタンドスクリューリバース	➡中、中
ツーレッグライズキック	⬅中
ヒールハンマーキック	➡、➡中
ヒールハンマーライズアップ	➡、➡中、中
スプリングキック	⬅、⬅中
スピリングリバースキック	⬅、⬅中、中
エスケープヒールキック	⬆中or⬇中
ストマックニークラッシュ	⬅強中
リバースライズアップ	立ち上がりに中
ローキック	下
ローキックベイ	下、中
デスコンボヒール	下、中、中
デスグランドコンボ	下、中、下
ロースライスキック	下、下
デビルトルネードコンボ	下、下、中、中、中
ロールバックウインド	⬅下
クリープキック	⬆下or⬇下
アンダースピンキック	強下
スピンインフィニティガンマ	強下、中、下、中、下、…
ジンガー	⬆上G(Gでキャンセル)
側転	ジンガー中に⬆or⬇
前方空中1/2ひねり	ジンガー中に➡
ターンキックJ	ジンガー中に上
ワンハンドスタンドキックJ	ジンガー中に中
ロンダート	ジンガー中に⬅中
ロンダート&バックロール	ジンガー中に⬅中、中
ダークネスクレセントムーン	⬅中、⬅
ベイウエストスルー	正面つかみ投げor➡投げor⬅投げ
バックトゥギャザースルー	正面つかみ　投げor　➡投げ
フランケンシュタイナー	正面つかみ　投げor　⬅投げ
レイブスープレックス	正面つかみ左引き投げ
シーガルスルー	正面つか右引き投げ
バックドロップ	左つかみ投げ
デスブルドッキングヘッドロック	右つかみ投げ
高速ジャーマンスープレックス	背後つかみ投げ

マーク2

技名	コマンド
却壱式	上
滅却弐式	上、上
滅却裏弐式	上、中
滅殺拾式	⬅上
滅殺拾壱式	⬅上、中
滅殺二拾壱式	⬅、⬅上
滅殺弐拾弐式	⬆上or⬇上
滅却弐式滑	強上
滅却参式	立ち上かりに上
滅却拾壱式	中
滅却拾弐式	中、中
滅却裏拾壱式	中、上
滅却裏拾参式	中、中、上
滅却裏拾参式	中、中、中
必滅参拾壱式	中、中、下、下、下
必滅五拾壱式	➡中
必滅五拾弐式	➡中、中、上
必滅百式	➡、➡中
必滅七拾壱式	⬅中
必滅七拾弐式	⬅中、中
必滅八拾壱式	⬅、⬅中
必滅七拾壱式改	⬆中or⬇中
必滅八拾弐式	立ち上がりに中
殲滅壱式	下
殲滅弐式	下、上
殲滅参式	下、上、中
殲滅六拾壱式	下、中
殲滅六拾参式	下、中、中
殲滅弐拾参式改	下、中、上
殲滅参拾参式	下、下、中
殲滅参拾四式	下、下、上、中
殲滅三拾参式	下、下、下
殲滅拾弐旋	強下or➡➡下or立ち上がりに下
灼熔五拾六爆獄	⬅中、⬅
払い腰	正面つかみ投げor➡投げor⬅投げ
DDT	正面つかみ　投げor　投げ
レイプスープレックス	正面つかみ左引き投げ
シーガルスルー	正面つかみ右引き投げ
腕ひしぎ逆十字	左つかみ投げ
首投げ	右つかみ投げ
高速ジャーマンスープレックス	背後つかみ投げ

TRIX

技名	コマンド
パンチ	上
ビシバシパンチ	上、上、上
ビシバシブン	上、上、中
ヤマトリライダーキック	➡、➡上
テイッ	⬅上
強パンチ	強上段攻撃
強パンチダブル	強上、上
ビュンブウン	強上、中
ミトルフック	中
ブンブウン	中、中
フウン	➡中
ローリングヤマトリ	➡、➡中、中、中、……
フンフン	⬅中、中
セイヤッ	⬅、⬅中
デンプシーヤマトリ	⬆、⬆中or⬇、⬇中
ヤマトリスクリュー	立ち上がりに中
ローキック	下
ジャンピングヤマトリ	➡、➡下or➡、⇨下
強ローキック	強下段攻撃
マエマワリ	立ち上がりに➡下
ヤマトリドリルキック	立ち上がりに➡下、中
ウシロマワリ	立ち上がりに⬅下
当て身つかみ	⬅G中
はりけん背負い落とし	正面つかみ投げor➡投げor⬅投げ
はりけん大外刈り	正面つかみ　投げ
はりけん飛空投げ	正面つかみ　⬅投げ
はりけん巴投げ	正面つかみ⬅投げ
レイプスープレックス	正面つかみ左引き投げ
シーカルスルー	正面つかみ右引き投げ
はりけん腕ひしぎ	相手の左側をつかんで投げ
ふわり断頭落	相手の右側をつかんで投げ
ジャンピングジャーマンスープレックス	相手の背後をつかんで投げ





まんが／千葉県　文月美和さん

ポイントQ&A

Q：クエストモードのラスボス「オーマ」「オーマ2」の使い方を教えてください。
A：実は「捕獲の石」で捕まえればいいのだ。ただし、「オーマ」と「オーマ2」は別物扱いになっているので、別々に捕獲しないと両方使うことができないぞ。説明は簡単だが、実行するのはかなり大変だ。

あすか120%エクセレント ～BURNING Fest.～

●発売日／97年5月9日●価格／¥5,800
●メーカー／ファミリーソフト
●ジャンル／格闘ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

『エクセレント』で戦う際のポイントと、キャラ別攻略を大紹介!

基本編



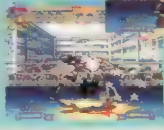
▲取っつきやすく奥が深い、それが「あすか」なのだ。

「あすか」シリーズには、実にさまざまなシステムが盛り込まれている。と聞くと「プレイしていて混乱してしまうのでは?」と危惧される向きもあるだろうが、心配はご無用。基本的なシステムを理解していれば、とりあえず戦うことはできるのだ。ここでは、『エクセレント』をプレイする際に、最低限覚えておく必要のあることだけを紹介する。……ほら、簡単でしょ?

ガードキャンセルを狙え!

相手の攻撃をガードした後の硬直中に、必殺技のコマンドを入力することで出せるガードキャンセル。敵の技後の硬直に攻撃できるので非常に便利だ。コマンドが難しければ、ガード中に✚キー＋R1ボタンで簡単に出せるぞ。

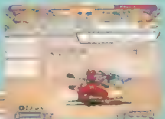




◀▲いつ割り込むかという見極めも重要だぞ。

追い打ち攻撃を忘れるな!

このゲームでは、転倒した後も、一定時間は喰らい判定が残っている。転倒するまでのヒット数が少なければ少ないほどその時間は長くなるので、しゃがみ◎などで相手を転倒させた後は、しっかり追い打ちもしておこう。



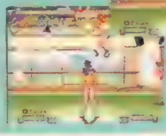


◀▲奈々なら、しゃがみ→牛若の舞という連続技も。

機動力を生かして有効に戦え!

このゲームには、ダッシュ、2段ジャンプというシステムが採用されている。2段ジャンプで軌道を変えたり、ダッシュで相手の後ろに回ったりすることができるのだ。うまく活用して、相手を混乱させ、戦いを有利に進めよう。





◀▲2段ジャンプ後は、空中で多少の軌道変更が可能。

応用編



▲熟練者同士の戦いは、見ているだけでも楽しい!

基本をマスターしてある程度戦えるようになったら、今度は数多くあるシステムを応用して、自分なりの戦い方を構築してみよう。そのレベルに到達したとき、初めて「あすか」シリーズの奥の深さが体感できることだろう。ここでは、その手助けとして、実践に役立つテクニックをポイントごとに紹介するぞ。『エクセレント』の本当の面白さは、ここから始まるのだ。

叩きつけと吹っ飛ばしを活用せよ!

通常技、必殺技を問わず、一部の技には叩きつけ、もしくは吹っ飛ばし効果というものがある。これは、攻撃かヒットした場合相手を大きく吹き飛ばし、前者は地面、後者はバトルフィールドの端に叩きつけるというものだ。もちろん、追加のダメージも与えられる。うまく使えば、期待以上の効果を発揮する。



▲この効果のある技を連続技に組み込もう!



▲タイミングよくボタンを押せば、受け身を取れる。

まずは連続技を組み立ててみよう!

▼基本はまず⊗で攻撃。しゃがみ⊗がイイ感じだ。





▲続いて◎を入力。これは立った方がいい場合が多い。



▶最後に必殺技。環の場合、この後最終奥義も入るのだ!

このゲームでは、⊗→◎→必殺技(最終奥義も含む)という順番であれば、攻撃をキャンセルしていくことが可能だ。このことさえ頭に入れておけば、簡単に連続技を組み立てることができるぞ。キャラによっては、途中にダッシュ攻撃を絡めたり、必殺技を最終奥義でキャンセルできたりするので、うまく活用してやろう。

ヒット数よりダメージを重視しろ!

ヒット数を稼ぐのも楽しいが、連続技はヒット数が増えるほど、1発あたりのダメージが減少していくという欠点も持っている。弱い技でヒット数を稼ぐよりも、少ないヒット数で強力な技を決めた方が、実質的に相手に与えるダメージは大きくなることが多いのだ。キャラの性能を見極め、どの連続技が効率良いかを考えるのも重要だぞ。



▲しゃがみ◎、ダッシュ◎。2ヒットでこの減り。



▲⊗を何発つなげても、ダメージは大したことはない。





まんが／栃木県　アロエみよさん

ポイントQ&A

Q:「スペシャル」と比べて技性能が変化したということですが、それによって強くなったキャラは誰ですか?
A:特に強くなったのが目立つのは、虎美、環、清子のほか、奈々、めぐみといったところ。ただ、後者2人は前作があまりに弱かったので、強くなったとはいえ普通に戦うと限界があるようです。

電撃PSのおすすめキャラ！ 強さの際立つ3人を大特集!!

前作『スペシャル』からバランス調整がされたこともあり、登場キャラはだいぶその性能が変わってしまっている。そのため、前作では非常に強かったキャラが、今回はとても弱くなってしまった、ということも起こっている。ここでは前作に比べ飛躍的に強くなった3人のキャラをピックアップして、キャラ別攻略をお届けするぞ。

新堂 環



▲ダイナマイトサーブの性能向上が非常に嬉しい

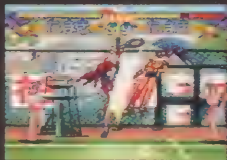
迎撃V、攻撃Vともにダイナマイトサーブでキャンセルできるようになり、1発の破壊力が増した環。これを利用し、投げ→ダッシュ⊗→攻撃V→ダイナマイトサーブという強力な連続技が狙えるぞ。ただし、フィールド端限定なので注意。

	技名	コマンド
必殺技	百裂サーブ	↓→＋⊗or◎
	ロブ落とし	↓↓＋⊗or◎
	攻撃V	↓↙←＋⊗
	迎撃V	↓↙←＋◎
最終奥義	ダイナマイトサーブ	↓↘→＋⊗◎同時押し

この技がポイントだ！

ロブ落とし

攻撃判定が強化され、地上での連続技に組み込みやすくなった。また、相手の攻撃をガードした後、ちょっと離れてしまっても、ガードキャンセルで出して当てることができるようになったぞ。



要チェックの特殊技

✚キー→＋⊗

今回からしゃがみガード不能になった技。同じコマンドをもう一度入力することでラケットを小さく振り上げる。これは連続技になるが、しゃがんでいる相手には2発目が当たらない。



北条虎美



✚キー↙＋◎としゃがみ で2択を迫ることができる。連続技はしゃがみ× ・しゃがみ ・飛び膝かかと落としが簡単で強力。普段はこれを狙っていくのがいいだろう。

◀ジャンプ□も強力

	技名	コマンド
必殺技	覇王拳	↓→＋×or（空中も可）
	双龍拳	↓↓＋⊗or
	飛び膝かかと落とし	↓←＋⊗or◎（空中も可）
	空中真空飛び足刀	空中で↓↓＋⊗or◎
最終奥義	雷龍覇王拳	↓→＋⊗◎同時（空中も可）
	雷龍衝撃破	↓↓＋⊗◎同時

この技がポイントだ！

飛び膝かかと落とし

飛び膝かかと落としは攻撃判定が強化され、全段ヒットしやすくなった。最後の1発には叩きつけ効果もあるので、うまく使っていけば強力。連続技のシメは、これでいこう。なお空中で出すことも可能だ。



要チェックの特殊技

✚キー↙＋◎

今回の虎美の強さを象徴しているのがこの技。出も速く、反応されづらいのでガンガン使っていって問題はない。ただ、しゃがみ◎を出そうとしたときこの技に化けてしまうことがあるので注意。



御手洗清子



▲イリュージョンアウトは最後の1発がガード不能になり、パワーアップ

前作では各必殺技が使いづらく、単発の攻撃力も低かった清子だが、そういう弱点は完全に改良されている。特に使いやすい連続技としては、しゃがみ× ・しゃがみ ・真・通天閣打法がオススメ。最後はイリュージョンアウトにすることも可能だ。

	技名	コマンド
必殺技	大リーグソフトボール8号	↓→＋⊗or◎
	真・通天閣打法	↓↓＋⊗or◎
	ゲッツーストライカー	↓←＋⊗or◎（空中も可）
最終奥義	イリュージョンアウト	↓→＋⊗◎同時

この技がポイントだ！

真・通天閣打法

攻撃判定が強化され、相殺時も打ち負けることが少なくなった。出は少々遅いが、連続技に絡めるなどしてその欠点を埋め合わせてやれば、強力な必殺技として役立ってくれるぞ。



要チェックの特殊技

空中で✚キー→＋◎

2段ジャンプした後の軌道変更能力が非常に高い清子だが空中から攻撃できる技には、あまりいいものがない。そこでこの技を使う。ダメージは低いが、下方向に強い攻撃判定を持っているのだ。







まんが／愛媛県 甲斐つるぎさん

ポイントQ&A

Q：それでは、弱くなってしまったキャラは誰ですか？
A：投げシステムがちょっと変わったため、キャシィは相当厳しくなった。前作でトップクラスの実力を誇っていた竜子も少々弱体化はしているものの、基本的なポテンシャルは相変わらず高い。

気になる残り8キャラのポイントも徹底的にフォロー！

ここで紹介する8キャラの中にも、技性能の変化により戦い方の変更を余儀なくされたキャラがいる。それらのキャラ性能もポイントごとに紹介し、基本的な戦い方を見ていくぞ。

山崎竜子

投げ→✚キー→＋◎→ジャンプ◎→ジャンプ竜巻レシーブという連続技が、いつでも狙えて強力だ。ただし、竜巻レシーブは　で出すこと。



◀稲妻サーブは上昇中が無敵状態なのだ

この技がポイントだ！ 竜巻レシーブ

⊗と◎、さらに空中と地上で軌道が違う。連続技に絡めても強力だ。



要チェックの特殊技 ✚キー→＋◎

ほかのキャラのこのコマンドの技がおおむねしゃがみガード不能なのに対して、この竜子だけは立ちガード不能技となっているのだ。



	技名	コマンド
必殺技	竜巻レシーブ	↓→＋⊗or◎（空中も可）
	稲妻サーブ	↓↓＋⊗or◎
	クイックドライバー	↓←＋⊗or◎
最終奥義	ハイパータックル	↓→＋⊗◎同時押し

大久保久美

久美の連続技は、ガードアタック→✚キー→＋◎→ダッシュ◎→ジャンプ◎→ジャンプスピニングスワンキック（◎）というのがとにかく華麗だ。



◀リボンカッター使った連続技も強力。

この技がポイントだ！ リボンカッター

攻撃判定こそ弱まったが、相殺負けしづらく、連続技にも組み込みやすい。



要チェックの特殊技 ✚キー→＋◎

ボールの当たる高さによって、ガードできる位置と攻撃の質が変わる技。×攻撃で相手を固めつつ、この技を織り込んでいこう。



	技名	コマンド
必殺技	スティックショット	↓→＋⊗or◎
	リボンカッター	↓↓＋×or◎
	スピニングスワンキック	↓←＋⊗or◎（空中も可）
最終奥義	リボンスライサー	↓↓＋⊗◎同時押し

鈴木めぐみ

簡単に狙っていけるのは✚キー→＋⊗→しゃがみ◎→ボンボンアッパー。最初がしゃがみガード不能技なので、連続技を狙いやすいのだ。



◀ジャンプしてすぐの✚キー↓＋×も強力

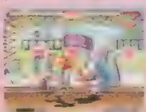
この技がポイントだ！ ボンボンアッパー

⊗の最初の1ヒット目は空中ガード不能なので、対空にも使えるぞ。



要チェックの特殊技 ✚キー→＋×

めぐみ待望のしゃがみガード不能技。リーチが長くスキも小さいので、連続技の起点にもってこいの優秀な技と言える。



	技名	コマンド
必殺技	ボンボンアタック	↓→＋⊗or◎（空中も可）
	ボンボンアッパー	↓↓＋⊗or◎
	めぐみ・けりけりパンチ	↓←＋⊗or◎
	ふみふみ乗っかり	↓↑＋⊗or◎後⊗or◎
最終奥義	めぐみ・けりけりダンス	↓↓＋⊗◎同時押し

川崎　忍

しゃがみ⊗→番長トルネード（◎）→番長トルネード（⊗）→番長ダイナマイトが強力。また、ダッシュ攻撃から最終奥義につなぐことが可能なのも魅力。



◀独自の効果音付き　非常にイカす

この技がポイントだ！ 番長ダイナマイト

連続技のシメに使うならこの技。また、この技独特の効果音も必聴!?



要チェックの特殊技 ✚キー→＋◎

攻撃範囲の広いしゃがみガード不能技。信頼性が低く偶然の要素が強いものの、対空技として機能してくれることもある。



	技名	コマンド
必殺技	番長バズーカ	↓→＋×or◎
	番長トルネード	↓←＋⊗or◎（空中も可）
	番長ダイナマイト	↓↓＋⊗or◎
最終奥義	必殺メガトンバズーカ	↓→＋⊗◎同時押し
	必殺メガトンダイナマイト	↓↓＋⊗◎同時押し





まんが／愛知県　植田智博さん

ポイントQ&A

Q：前作ではできなかった連続技が狙えたりしますか？
A：バッチリOKです　今回は、キャラによってはダッシュ攻撃をキャンセルできたり、必殺技を最終奥義でキャンセルできたりするので、前作以上に長く強力な連続技を組み立てることが可能になっているぞ。

本田飛鳥

難度は高いが、ジャンプ◎→しゃがみ⊗→✚キー→+⊗×2→✚キー↘+⊗→立ち◎→ケミカルインパクトという連続技が、華麗で強力だ。



◀超フェノメノン・クラッシュは非常に強力！

この技がポイントだ！

ケミカルインパクト

攻撃判定が強く、相殺負けしづらい。最後の1発には叩きつけ効果もある。



要チェックの特殊技 ✚キー→+×3

相手にガードさせるか、ヒットすれば✚キー→+⊗を連続3回入力することで連続攻撃になる。3発目は、最終奥義ならキャンセル可。



	技名	コマンド
必殺技	遠心破砕拳	↓→+×or◎
	ケミカルインパクト	↓↓+×or◎
	フェノメノン・クラッシュ	↓←+×or◎（空中も可）
	マッハ・ジャブ	最終奥義
最終奥義	遠心連殺拳	↓→+⊗◎同時押し
	超フェノメノン・クラッシュ	↓←+⊗◎同時押し

豊田可莉奈

簡単なのは立ち⊗→✚キー→+⊗×2→しゃがみ◎→バイオ・インパクト。また、ケロケロメガヒートがヒットしたら、相手の落下に追い打ちも可能だ。



◀ケロケロメガヒートは倒れた相手にも当たる

この技がポイントだ！

バイオ・インパクト

飛鳥のケミカルインパクトに非常に似た技。叩きつけ効果も同様に持っている。



要チェックの特殊技 ✚キー→+◎

この技は最後までヒットしても相手は転倒しない。また、◎攻撃の割にスキも非常に小さいので、連続技につなげやすいのだ。



	技名	コマンド
必殺技	ケロケロアタック	↓→+×（空中も可）
	ケロケロヒートプレス	↓→+◎（空中も可）
	バイオ・インパクト	↓↓+⊗or◎
	ケロピョン・セットアップ	↓←+×or◎
最終奥義	ケロケロメガヒート	↓→+×◎同時押し
	ケロケロアングラー	↓←+×◎同時押し

小和田奈々

基本的な連続技はしゃがみ⊗→✚キー→+⊗→立ち○→✚キー→+◎→ダッシュ○。壁際限定だがダッシュ◎を⊗に変えると、✚キー→+×・牛若の舞も可能。



◀しゃがみ◎からの舞刀蒼炎陣は強力だ！

この技がポイントだ！

裂襲破

ヒットすれば吹き飛ばし効果がある。壁際で連続技に絡めると強力。



要チェックの特殊技 ✚キー→+◎

前にスライドしながらパンチを繰り出す。攻撃判定は見た目からは考えられないほど強く、相殺で一方的に潰されることはまずない。



	技名	コマンド
必殺技	風月扇	↓→+⊗or◎
	牛若の舞	↓↓+×or◎
	裂襲破	↓←+⊗or◎
	桜華連撃	⊗or◎連打
最終奥義	舞刀蒼炎陣・壱	↓↓+×◎同時押し
	舞刀蒼炎陣・弐	↓↓+⊗◎同時押し後 ↑↑+⊗◎同時押し

キャシィワイルド

手軽でとにかく強力なのがしゃがみ⊗→しゃがみ◎→ダッシュ◎。最後のダッシュ◎は、ゲージがたまっていれば、いてこましスペシャルにすることも可能だ。



◀投げか入りにくいので、ムリに狙わないこと

この技がポイントだ！

ダッシュ◎

ダメージ面で頼りになる技。見た目とは異なり打撃技なので連続技に絡めよう。

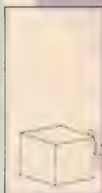


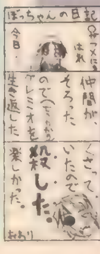
要チェックの特殊技 ✚キー→+◎

しゃがみガード不能技。リーチが長く攻撃判定も強いので、これで相手の出足を止めていけば有利に戦うことができるぞ。



	技名	コマンド
必殺技	ダッシュニー	↓→+×or◎
	キャシィ・ラリアット	↓↓+◎
	ショルダークラッシュ	↓←+×
	トリプルヘッドバッド	↓←+◎
	ノーザンライトボム	敵の近くで→↓↘+⊗or◎
最終奥義	いてこましスペシャル	↓↓+⊗◎同時押し





まんが／千葉県 ひげ部部員さん

ポイントQ&A

Q：無限連続技があるという話ですが……。
A：あります 確認できた範囲では、奈々、環、久美で可能で、奈々はダッシュ×→✚キー→+×、環と久美はダッシュ⊗→しゃがみ⊗→✚キー↘+⊗をそれぞれ繰り返せば、タイミングはシビアながらずっとつながるのだ

アランドラ

- 発売日／97年4月11日
- 価格／¥5,800
- メーカー／SCEI
- ジャンル／A・RPG
- 対応周辺機器／なし
- MC／1ブロック

夢に導かれし者は、メルザスの完全復活を阻めるのか？

まずは冒険の舞台となるフィールドから紹介していこう。ここにはダンジョンやワープゲートの所在もバッチリと記されているから、冒険がグンと楽になるはずだ。ちなみに、各ダンジョンについている番号は、本誌で便宜上つけたダンジョンナンバー。攻略チャートの物と対応しているので、どこに行けばいいのかわからなくなったら、これを参考にして目的地を見つけよう。

なお、ワインズ(④)、オーレン(⑤)、ボージス(⑧)、クライン(⑫)、ゴウセル(⑬)、メディアム(⑰)、エリーン(⑳)、ネスタス(㉕)の夢の中へは、イノアの村の各人の家（例外あり）に行くことで入れるようになるぞ。

マップ内にある「妖精の住まう池」はゲーム本編とは関係のないサブイベント。巨神ニルードのイベントをクリアした後ならいつでも入れるので、挑戦してみるといい。クリアすると、強力な剣である〝デモンバスター〟が手に入るからね！



▲パズル要素の強いダンジョンも数多く出てくる。これは氷の館だ。



ダンジョンリスト

- イノアの村
- ターラスの館
- イノアの炭坑
- 賢者ラアの地下墓所
- デジナ砂漠
- いにしえの神殿
- 海岸線の洞窟
- リザードマンの洞窟
- お城
- 教会
- 地下水路
- 巨神ニルード
- 炎の館
- 迷いの森
- 大樹の塔
- 氷の館
- トーラ山・内部
- 孤島への地下通路
- 湖
- 湖の神殿・外周
- 神殿内部
- ★妖精の住まう池
- A〜H ワープゲート

◉ワープゲートを利用すれば、フィールド上の移動が楽になるぞ！

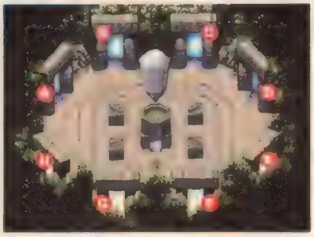
フィールド内のあちこちに置かれている鳥居のような物の正体は、ワープゲート。これを利用することで効率よく冒険を進めることができるのだ。ただし、作動させるためには特定の条件を満たす必要があるぞ。

❶デジナ砂漠の北西にある神殿から「水門の鍵」を取る（少なくとも〝ロングブーツ〟が必要になる）。

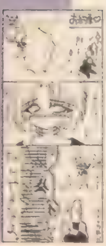
❷デジナ砂漠の南にある建物に入り、水門を開ける。すると池の水がなくなり、その底に入り口が出現する。

❸入口からベルゥのほこらへと行き、そこで出される試練をクリアする。

……以上の手順を踏むことで、ワープゲートが使用可能となるのだ（ワープゲート内とフィールド上の鳥居との相関関係は右のとおり）。ただし、各ワープゲートは一度作動させないと使えないようになっている。めんどうでも、あらかじめフィールド上の鳥居にすべて入っておこう。







まんが／福岡県　小糖雨さん

ポイント Q&A

Q：カジノが隠されているようですが、一体どこにあるのですか？　行くための条件を教えてください。

A：[シヴィルの死]をクリアしたらルータスの家に煙突から入ってみましょう。そこで入手したアイテムを持ってリバーサイドのマスターに話すと、道が開けます。なお、炭坑脇の小屋や辺境の道具屋も煙突から入れますよ。

『アランドラ』攻略チャート

ゲームをクリアするのに必要な情報をまとめてみた。データ部分にはダンジョンナンバー、ダンジョン名、セーブファイル名が書かれている（ただし、セーブしたタイミングによっては、ここに書かれていないセーブファイル名になることもある）。同じくイベント部分には主な攻略手順が書かれている。なお、〝 〟でくくられているのは武具などの重要アイテム（初登場時のみ記述）、「 」でくくられているのはダンジョン名を表している。

1 クラーク号 ［※セーブポイントはありません］

全員と話すと船長が2階に。彼に話しかけた後、自室で眠る。嵐に遭ったら壁を通り抜け、隣室から脱出。

2 イノアの村 ［ワインズ倒れる］

ワインズの家へ。続いてセクタスの家へ。

3 ターラスの館 ［ターラスの館へ］

中央の部屋で敵を倒す。左の部屋でレバーを入れると入り口が出現。タルでスイッチを踏みつつ先へ。宝箱から鍵を入手。2階の部屋でエルナの本を入手。

4 イノアの村 ［エルナの本入手］

セクタスに会いに行き、エルナの本を渡す。

5 ワインズの夢 ［エルナの本入手］

スイッチでブロックを移動して進路を確保。右上のエリアで敵8匹に囲まれるが、全滅で先に進めるようになる。その先の通路は、上下上下下の順番で通る。ボス戦。

6 イノアの村 ［炭坑崩落］

セクタスの家→教会→セクタスの家→村長の家と移動。

7 オーレンの夢 ［炭坑崩落］

オーレン、ズーリムと会話。ズーリムにトロッコを作動させるための操作方法を教わる（レバーを左左右左）。オーレンが〝炸裂弾〟で岩を壊すと敵が現われるので倒す。

8 イノアの村 ［炭坑救出作戦］

アンゼスから〝炸裂弾〟を内緒で入手する。

9 イノアの炭坑 ［炭坑救出作戦］

岩（階段を塞いでいる物も含む）を炸裂弾で壊す。ルイックから動力室の鍵をもらったら動力を入れる。トロッコを使って先へ。ヌィンダ、ズーリムのところで鍵を入手。昇降機を作動させた後（レバー下下下上、登ってジャンプ）、ボス戦。外に出たら、一度左のエリアへ。

10 イノアの村 ［炭坑員との別れ］

シーラの家→アンゼスの家と移動。

11 賢者ラアの地下墓所 ［地下墓所へ潜入］

墓地で花を供え、地下墓所へ。トラップの抜け方は基本的にプレートに記されている。その通りの行動を取り（レバーを入れる、くぼみに入るなど）進む。「灯して1歩進め…」は「1歩」を「1部屋」と解釈すること。ボス戦後、〝大地の章（上）〟、〝鳩血の紋章〟などを入手。

12 イノアの村 ［目覚めぬ男］

アンゼスと話す。ナーシアの家→ボージスの家と移動。

13 ボージスの夢 ［目覚めぬ男］

ドラゴン像を攻撃して赤と青のブロックを切り替えたり、地上の石を動かして階段を出したりしつつ、ボージスを追いかける。レバーが入っているときだけ出現するワーププレートへ乗るには炸裂弾を利用する。ボス戦。

14 イノアの村 ［デジナ砂漠へ］

〝チェインスロー〟をアンゼスから入手。シーラ家へ。

15 デジナ砂漠 ［デジナ砂漠へ］

南の崖を登り、砂漠へ。北西のほこらで〝サンドケープ〟を入手。中央下の巨大な柱の間に立ち、竜巻の力でワープ。ワープ先では、風の向きと同じ方向へ行くこと。光っている場所に入ると「いにしえの神殿」へワープ。

16 いにしえの神殿 ［デジナ砂漠へ］

太陽、月、星、水滴の4つのブロックをパネル上に置くことでクリアできる仕掛けが多数ある（ブロックが隠されている、ブロックを足場として使う、パネルがルーレット、といったトラップもある）。壁の英字はE＝東、W＝西、S＝南、N＝北のこと。また「水面に映る…」は下から水滴、太陽、月、星の順で積み上げるという意味。レバーを入れると鉄球とタルが落ちてくるトラップでは、レバーを入れた後のアランドラの向きに注目（タルは穴の下で待っていれば自動的にキャッチできる）。ボス戦後、〝スチルエッジ〟、〝ロングブーツ〟などを入手。

17 イノアの村 ［引きはじめた潮］

潮が引き始めた話を聞く。

18 海岸線の洞窟 ［引きはじめた潮］

白いブロックをチェインスローで壊しつつ進む。ダイヤ型の石（赤、黄、緑の3つ）を攻撃すると、3色のプレートが埋め込まれている部屋に階段が現われる。その先の部屋で敵を4回全滅させて〝マーマンブーツ〟を入手。ここからは、足場の作り方がポイントとなる（鉄球の軸をタイミングよく破壊する、水たまりの中に浮いている木を利用する、積んであるつぼを利用する、転がる岩に乗るなど）。ボス戦後、〝水魔の章（上）〟などを入手。

19 イノアの村 ［メディアム登場］

セクタス、メディアム（モラアスの家にいる）と話す。その夜、クラインの襲撃を受ける。クラインの姿を3回見たところで追跡を断念。翌日、クラインのところへ。

20 クラインの悪夢 ［クライン救出へ］

氷柱を利用し、3つの塔からそれぞれ鍵を手に入れる。左の塔：2Fの氷柱は中央のを上、左のを右→下、右のを右へ動かす。3Fの宝箱（鍵）は4Fから落ちて取る。右の塔：2Fの氷柱は右下のを上→右、右上のを上、下のを上→左、左下のを上、左上のを右→下。3Fは右上のを下→左→上→右。4Fは左上真ん中のを右、中央のを上、左上上側のを右、元・左上真ん中のを上、右下のどちらかを上→左→上、左下のを上→右。宝箱から鍵を取ったら3Fに戻り中央のはしごで4Fへ。中央の塔下部：右上の洞窟をクリアし、スイッチを入れる。塔に入ったら宝箱から鍵を取る。中央の塔上部：ボス戦。

21 イノアの村 ［沼の底の生物］

〝ハンターボウ〟入手。沼地の緑色のスイッチを入れると石像が動き、「リザードマンの洞窟」に入れる。

22 リザードマンの洞窟 ［沼の底の生物］

リザードマンが化けている石像や、永遠にリザードマンを産み出す石像（早めに壊すこと）に注意。敵全滅で道がひらけることも多いので、行き詰まったら戦うこと。道を塞いでいる双子のリザードマン像は、別の場所にある同じ像を壊せば消滅する。チェインスローで壊せるブロックや石柱もある。壁のひびは炸裂弾（2回）で壊す。ボス戦後、〝火竜の章（上）〟と〝青碧の紋章〟を入手。

23 イノアの村 ［ゴウセル救出へ］

ゴウセルの家へ。メディアムはワナだと告げて去る。

24 ゴウセルの夢 ［ゴウセル救出へ］

敵全滅が脱出条件になっている部屋が多いので注意。地下のスイッチを入れるときは、炸裂弾をベルトコンベアに乗せて敵を倒すとよい。ワーププレートがある部屋では、浮いている岩を奥（または横）からチェインスローで殴って足場にすること。水晶がある部屋では、4つのスイッチを弓で作動させると足場が現われる（この水晶を祭壇のような場所に置くと下へ行けるようになる）。スイッチが16個ある部屋では、外周のスイッチを2つおきに入れていけばクリアできる。ボス戦（弓が有効）。





まんが／富山県　前田智恵子さん

ポイントQ&A

Q：ケイトスの家（墓地の隣）にある燭台に意味はあるのでしょうか？　火を灯しても、すぐに消えてしまいます。

A：プレートに書かれた光、闇、い、ろ、はの5種類の文字は、燭台の位置を示しています（上＝光、下＝闇、左＝い、中＝ろ、右＝は。「闇は」なら下段右側の燭台のこと）。すべてを順番通りに灯すと、宝箱が出てくるのです。

②イノアの村 [お袋の洞窟]

アンセスらにコウセルのことを伝えるため、お袋へ向かう。

⑮お袋 [お袋の洞窟]

ひびをチェインスローで攻撃し、入り口を作る。洞窟内のイハラは、たいまつや敵の吐く炎を利用して燃やす。矢印のついたプレートは、乗った後に入れた✚キーの向きに移動することに注意。動かないレバーを作動させるには、４つの部屋の燭台をすべて灯す必要がある。左上の部屋では、左下にある階段を通ってレバー（これを入れると燭台が灯る）までの道を作るようにする。足場が沈む部屋ではすぐタルを取り、足場に投げつけること。右上のイバラは、足場の端からたいまつを投げれば燃やせる。ボス戦後、ンヴから“風神の章(上)”を入手。

②イノアの村 [教会の秘密]

家を出るとシヴィルに呼び止められ、夢を見せられる。モラアスの家の前でメディアムと話したら、教会へ。

⑯教会 [教会の秘密]

墓地の墓石を足場にして塀に登り、２階から忍び込む。セクタスを入れたら、２階右上の部屋でレバーを入れ、右下の部屋へ。本棚のすきまを確認したらセクタスに会いに戻る（ここでは略しているが、以後、何度も彼に会いに戻ることになる）。１階左下の部屋のレバーを入れる。２階左下の部屋の穴から飛び降り、スイッチを入れる。１階左上の部屋で本を確認。１階左上の部屋で本を追いかけ、入手。祭壇で鍵穴を見つける。２階右下の本棚に本を入れる。１階右上の部屋のイスを動かした後、レバーを入れる。右下の部屋のイスを動かし、２冊目の本を入手。これを本棚に入れ、スイッチを出す。２階右上の部屋のレバーを入れ、宝箱から奇妙な鍵を入手（じゅうたんに乗るとやり直し）。祭壇から降り、ロエインと話す。

②イノアの村 [シヴィルの死]

“パワーグローブ”を入手。シーラの家→墓地（みんなと話したら、門の外へ出る）→モラアスの家と移動。

⑰メディアムの夢 [メディアムの過去]

鬼ごっこを強要される。メディアムはつかまると上の洞窟に逃げ込むので、追いかける(計６回)。そこで石像を武器で３回叩くと過去の映像が流れる。だるまさんがころんだは、最後に◯ボタンでメディアムに触れること。

②イノアの村 [ハヴァンの選択]

アンゼスの家でルータスと話した後、ハヴァンの家へ。“ジェイクの豆”を入手したら水車小屋へ。

⑱地下水路 [地下水路を越えて]

左上の足場に行き、そこから流木を渡っていく（何度も飛び移る必要あり)。レバーを入れて滝を階段状にして登る。その奥は３つの滝に別れているが、プレートに乗れるのは真ん中のみ。機関室での戦闘後、機械を壊して水を止める。階段状の滝まで戻り、右上の扉から外へ。

⑲巨神ニルード [巨神ニルード]

上の岩を落とした後、左足から入る。像には動かせる物がある(通路やスイッチが隠されていることが多い)。作動している巨岩石は破壊可能だが、機能が停止するまで攻撃し続けること。敵が無限に出てくる部屋は、入り直せば先に進める。石柱が立ち並ぶ通路で真ん中の石柱を落とし、そこから落下。像を動かしたらエンジンルームまで降りて作動させる（エンジン内に見えるレバーは無関係)。ミミングに閉じこめられたら小指から順にレバーを下に押し込む。展望台の真下にある宝箱から“大地の章(下)”を入手。つり天井の部屋ではこれを逆利用して右上のスイッチを入れる。その先の部屋で像に隠されたスイッチを踏み、階段を出す。ボス戦は下に逃げ切ればクリア。“黄玉の紋章”と“アクアケープ”が手に入る。

②イノアの村 [ロエインの企み]

ルータスの家へ。その後、メディアムと共に教会でメルザスの像を破壊しようとするが、失敗に終わる。翌朝、“アンゼス”の手紙などを入手。家を出るとウストウがエリーンが倒れたことを知らせに来るので、彼の家へ。

⑳エリーンの夢 [多重人格エリーン]

階段状のブロックは、途中から落ちることで先に進めるようになる。ここはメディアムと協力しないとクリアできない仕掛けがいくつか用意されている（彼女と足場の向こう側に飛び移る、２人でタイミングよくスイッチを入れるなど)。メディアムが姿を見せたら追いかけよう。５つの水晶がある部屋は水、砂、炎、氷をモチーフにした４つの人格へのワープポイント。ルーレットになっている中央の水晶を壊すと対応した水晶も壊れ、ワープできるようになる（ボス戦後にもルーレット水晶あり)。左上＝水：スイッチを押して回る。ボス戦。左下＝砂：メディアムを操作し、アランドラの頭を踏み台にする。邪魔な柱は敵全滅で消える。ボス戦。右上＝炎：４つの岩で炎が吹き出す穴を塞ぐ（活動的なものは穴が大きい)。ボス戦。右下＝氷：中央やや上の大穴から飛び降りる。塀の上を歩き回り、５つのスイッチを入れる(氷柱を動かして足場にする)。凍っているスイッチは、メディアムの頭上でジャンプして押す。ボス戦。ただしボス戦は３回まで。４回目のボスの代わりにエリーンが待っている。

②イノアの村 [ゴウセル再び…]

ウストウから“クラッシャー”を入手。眠るとキーシャがやってくるので、ゴウセルの家へ。ムルータを全滅させる。翌日、ゴウセルの家で“大樹の珠”を入手。

㉑炎の館 [ムルータの森へ]

雷王像の左の橋から川に飛び込み、西へ。水草を越えたら上陸し、南下。「炎の館」の対岸、南西方向に開いている穴から洞窟に入り、複数の洞窟を通り抜けて（ジェイクの豆などを使う必要あり）「炎の館」へ。館内では火の玉を誘導（剣で攻撃）し、燭台に火をつけてまわる。奥の部屋では燭台に火をつけた後、火の玉を正確に追いかけて“炎の杖”を入手。迷いの森に行く前に、館の北東方向に置いてある宝箱から“水魔の章(下)”を入手（炎の杖でイバラを焼き、宝箱まで行く）しておくといい。

㉒迷いの森 [ムルータの森へ]

「炎の館」の対岸（左）を北上し「迷いの森」へ（入り口の岩を落としておけば「巨神ニルード」同様近道できるようになる)。イバラが邪魔している北東の入り口から入り、チェーンスローで岩を押す。すぐ南の入り口から入り直し、先ほどの部屋へ。レバーを入れて橋をかけたら走って左上へ行く。柵の中の敵を倒してブロックを消したら、隠し通路を通って左上へ。敵がストーンゴーレムを作動させるので、これを倒して外に出る。敵が落とした宝箱から“ウィリアムボウ”を入手。複数ある地上の入り口と洞窟内のワーププレートを活用し、浮遊ブロックを３つとも下げる。この上を通って先へ進むと敵がたくさん現われるので、これを全滅させて外へ出る。「大樹の塔」へ行く前に、動かせる石柱を押して通路を作っておくといい。

㉓大樹の塔 [大樹の塔]

牢屋からは奥の壁を炸裂弾で壊して脱出する。迷路を抜けて上の階へ行ったら、屋内と外の回廊を利用して左下の小屋の煙突から侵入。中にいる鍵師を助ける。塔の中央にある頑丈な扉を調べた後に南西の家に隠れている鍵師に話しかけると、彼がその扉を開けてくれる（敵を全滅させる必要あり)。外の回廊も利用し、行けるところを漏らさずチェック（穴から飛び降りないと進めない場所に注意)。宝箱から鍵を入手したら、外の左上に位置する小屋へ。敵を全滅させると昇降機の鍵が手に入るので、昇降機に差し込む。ただし、そのままでは使えないため、再び鍵師のところへ（南東の小屋にいる)。昇降機に乗り、ボス戦。“褐色の紋章”と“真紅の紋章”を入手。

②イノアの村 [火の山 トーラ]

トーラ山が噴火。メティアムと話したらノウランの店(アイテム屋)へ。氷の館へは左の崖の切れ目から入る。

㉔氷の館 [火の山 トーラ]

氷柱は右上を左、右下を左→上→右、左上を下、元・右上を左、左を左→上→左、左下を上に移動。左を下、





まんが／京都府 前田京郎さん

ポイントQ&A

Q：ハヴァンの家の地下から行けるダンジョンで迷っています。どうすれば抜けられるのでしょうか？
A：各部屋には出口が３つずつあり、それぞれが別の部屋へ繋がっています。その繋がり方がわからないと抜けようがないので、チャート内の「㉗孤島への地下通路」を参考に、目的地を目指してください。（右ページに続く）

右を左に移動。右下を上、右を左、左下を右→上、元・右下を左→下、左を上、右上を左→下。"氷の杖"を入手。

トーラ山・内部　[火の山 トーラ]

間欠泉で浮く岩を渡って入り口へ。燭台は炎の杖で灯したり、氷の杖で消したりできる。また炎柱は壊したり、氷柱に変えたりできる。十字型の火を吹く装置は、上に飛び乗れば壊れる。炎柱が2本ある部屋では、これを凍らせて足場にすること（左のを右→上→右、右のを上→右）。火の玉も凍らせれば足場になる(乗っている間は氷が溶けない)。燭台をすべて灯して岩を取ったら、今度は消して左へ。穴から落ち、プレートに乗って宝箱("マジックブーツ"と鍵）まで行く。溶岩地帯の鍵つき扉を越え、7つの燭台に火を灯すパズルを解く（右上→右下→下→左下→左→左上→上→中央の順番で灯す)。左上の扉から先へ。炎柱を凍らせて足場にし、上へ。像の左右の部屋でも炎柱を氷柱にして足場とする。左の部屋：左→下→右→灯す→上→灯す→左→灯す→下→灯す。右の部屋：左のを右→下→2つ灯す、右のを右→上→灯す→左、左のを左→上→灯す。戻ったら奥の部屋の宝箱から"火龍の章(下)"を入手。ボス戦後"深緑の紋章"も入手。

イノアの村　[ベグラスとらわる]

深夜、メディアムが呼びに来る。マーチスの家へ。2階で全員と話をした後、ベッドの脇へ。

ネスタスの夢　[ベグラスとらわる]

左右に位置する部屋は線対称な作りになっている。仕掛けが作動する順番を覚えておき、ワープ後にそれを反転して再現すること（なお、鎖が行く手を遮っている場所は、仕掛けが線対称ではなく点対称になっている)。スイッチが2つ置いてある部屋では、左→右→右→左→右→左→左→右→左と入れること。また、正面の2枚の扉を開けるためのスイッチの踏み忘れにも注意。ボス戦後、寝ているベグラスに触れるとワープ。神像をチェインスローで5回攻撃し、「大樹の森」の南東から脱出する。

イノアの村　[焼き討ち]

ベグラスが彼の家の前に立っているので話し掛ける。敵を4匹倒したら村長の家へ。村長に話し掛けて会議を始める。翌日、店で"銀のヨロイ"を貰える。教会へ。

教会　[ロエインとの対決]

ロエイン、変身してボスに。みんなの力で"聖剣エルナート"を作り上げる。紋章を求め、ハヴァンの家へ。

孤島への地下通路　[ハヴァンのもとに]

通路は13の部屋から成り立っている。各部屋の繋がり方は以下のとおり（数字は部屋番号を、丸囲み数字はワープ先の部屋番号を示している)。最初の部屋＝1②③④／2⑤⑥⑦／3⑤④①／4⑦⑥⑧／5⑨⑩①／6⑪①⑧／7⑨②⑤／8⑩⑤⑫／9⑥②⑬／10①⑬⑧／11⑦⑩⑬／12④②⑨／13①★⑦。まず13の部屋で中央の扉(★)を調べ、次にすべての部屋のスイッチを入れて回る（11、12の部屋の隠し通路に注意)。すべて入れたら、再び13の部屋へ。ここを抜けると孤島に出る。北西にある"風神の章(下)"入り口の宝箱は、小屋の裏を回って取りに行くこと。小屋内で"白銀の紋章"を入手後、ボス戦。

湖　[湖の神殿 浮上]

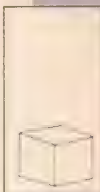
紋章をはめて回る("真紅"は湖に入る必要が、"深緑"はイノアの炭坑の北西にある洞窟に入る必要が、それぞれある)。すべてはめると神殿が浮上し、神殿の入り口である中央の小島に強制的にワープする。神殿の中へ。

湖の神殿・外周　[湖の神殿 外周]

中央の扉は閉まっているので回廊を右に行き、湖に飛び込む。神殿内に地下から入ったら、タルを利用して上のフロアへ。南の部屋のスイッチを踏むためのタルは、上の回廊を経由して（レバーを弓で射る必要あり）下側からこの部屋に入り直し、タルを投げつけることで手に入れる。スイッチを入れたら上の回廊を西に行き、宝箱から鍵を入手。南東の部屋の地下に行き、弓で奥のターゲットを破壊する（オレンジの炎が消える)。1階に戻り、西へ。鎖を2〜3回攻撃してからスイッチを踏む。鍵を手に入れた部屋の階段を上がり回廊へ（ここから落ちると入り口に戻れる)。階段を降りたところにある宝箱(鍵と薬草)はまだ取れない。回廊を西→北と進んだら、レバーを入れて障害物を消しておく。回廊を南下したら下のフロアへ。ここの地下と、1階中央の部屋に動かせる柱があるので押しておく。地下左の部屋に入り、レバーを入れる。1階中央の部屋に入り、動かした柱のところから隠し通路を通って北西の扉へ。ここのスイッチを踏むと1階中央の部屋の北の扉が開くので、先へ。宝箱から鍵を入手。南西の部屋、地下中央の扉に入り、弓で奥のターゲットを破壊(紫の炎が消える)。地下左の部屋でタルを取り、隠し通路を通って右の部屋へ。スイッチを同時に踏み、宝箱を出す(中身は鍵)。以前取れなかった鍵と薬草の入った宝箱へ。南西の部屋から東に行き、鎖を2〜3回攻撃してからスイッチを踏む。正面の扉が開く。庭の南(右)にあるスイッチを踏み、本殿入り口右の炎を消す。南東から一方通行の垣根を進み、宝箱(鍵)を入手(中央下の扉を開ける)。北東のスイッチを入れた後、中央右側の宝箱(鍵)へ(中央右の扉を開ける)。北西のスイッチを踏む。西のワーププレートから東へワープしたら一方通行を通ってからさらに東へ。外周の宝箱から鍵を入手(中央左の扉を開ける)。西の宝箱から鍵を入手し、南西の扉を開ける。ワーププレートを利用し、庭の南(左)にあるスイッチを踏む。本殿入口左側の炎が消え、扉も開く。なお、北西の扉は回復ポイントに、北東の扉はイノアの村に、それぞれつながっている。

神殿内部　[湖の神殿 本殿]

神殿内の時間を動かすには、塔の最上階にあるスイッチを入れる必要がある(左右とも)。1階東、図書館にある掲示板を読み(南東へはタルとイスを利用して行く)、レバーを入れる。2階の石像を壊し、扉切り替え用スイッチを出す。2階北東、タルが2つ浮いている部屋の宝箱から鍵を入手。1階南西の扉を開ける（動かない敵を倒してタルを手に入れて足場にする)。2階に上がったら、タルでスイッチを入れつつさらに上へ。最上階では宝箱から鍵を取り、レバーも入れる。右の塔も同じように攻略する（1階南東の扉から入ったら、最上階でレバーを入れ、鍵を入手する)。これで時が動き始めるので、スイッチを入れ外に出る。宝箱から鍵を入手。左の塔に戻り、最上階でスイッチを入れる。外には落下できるポイントが2カ所あるが、最初は南側から落ちる。このスイッチを入れると広間の右にある炎が消える。鍵のかかっている部屋では、炸裂弾を2つ使い、時間差をつけてレバーを入れる。2階に戻ってきたら、南から北に向かってジェイクの豆でジャンプする（あらかじめスイッチで扉の向きを調整しておく必要あり)。渡ってすぐの部屋では、火を吹くブロックを足場に右上のスイッチを入れる。3階では12個のスイッチを一気に踏んで渡る。北西の鍵がかかっている部屋では、石柱でスイッチを入れ、北に出現したスイッチを自分で入れる（広間の右下にある炎が消える)。その南の部屋では扉が横を向くように調整しておく。2階に戻り、西へ。スイッチを入れて右隣の部屋へ。石像を6つ壊して燭台を出したら火を灯す(右上を最後にすること)。宝箱から鍵を入手。2階の北東に穴が開いているので、ここから図書館の北東へ落ちる。敵を全滅させて扉から外へ。最初に鍵を取った部屋のスイッチを入れたら、右隣の部屋へ。白いブロックを1段だけ壊したら、石像を破壊し石柱を出す。奥に入ったら残りの岩を壊し、柱をスイッチに乗せる（もう一方のスイッチは自分で入れる)。下の扉が開くので、東へ。敵全滅で宝箱（中身は鍵)。石像から石柱を出した部屋に戻り、上のフロアへ。14個のスイッチを一気に踏んで渡る。北東の鍵のかかっている部屋では、白いブロックを壊し、移動するブロックの進路を確保。ツボがいい所に落ちて階段になるので、スイッチを入れる（広間の左下にある炎が消える)。その南の部屋では、扉が横を向くように調整しておく。左の塔の上まで戻り、今度は東側から落ちる。天窓から入り、左の塔の屋根裏部屋→本殿入り口上のテラス→ジェイクの豆でジャンプ→右の塔の屋根裏部屋と進んでいく。飛び降りてすぐの扉に入り、西へ（ここでさらに西に進み、図書館の上に位置する扉を開けておくといい)。北の、鍵がかかっている部屋を進んでスイッチを4つ入れ扉を開け、スイッチを入れる（広間の左にある炎が消える)。一度外まで戻り、もう一方の扉に入る。南のレバーを入れたら北へ進み、外でスイッチを入れる(広間の右上にある炎が消える)。これでメルザスのところへ行けるようになる。中ボスのブラックドラゴンと戦い、その後ラスボスのメルザスとの決戦へ（メルザスは途中で変身する)。





まんが／福島県　土屋諒さん

ポイント Q&A

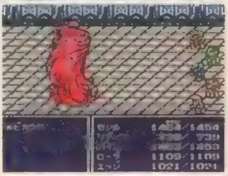
(左ページから続く)ここで、各数字の読み方について説明しておきましょう。ある部屋は「3 ⑤④①」と表記されていますが、これは「この部屋に便宜上つけた番号は3で、3つある出口はそれぞれ(左から)⑤、④、①という番号の部屋へとワープする」ということを表しています。出口が隠されている部屋もあるので注意してください。

ファイナルファンタジーⅣ

●発売日／97年3月21日●価格／¥4,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

ボス戦を制する者は『ＦＦⅣ』を制す!　全ボス戦を完全フォロー!

「ＦＦⅣ」の戦闘に油断は禁物。特にボス戦では、攻略法がわからずに全滅というのもよくある話だ。だが逆にその攻略法さえ知ってしまえばレベルが多少低くても戦術でカバーすることができるのがこのゲームの醍醐味。そこで今回はボス戦で役立つ「全ボス・モンスター攻略」を中心に、初めてプレイする人のための「冒険フローチャート」、知ってお得な「ウラワザ情報」など、攻略に必須の要素をギューっと濃縮してお届けしよう。なお右ページの表の「適正ＬＶ」は、そのボスと戦うときのセシルのレベルの目安を表しており、表のなかの「出現場所」の数字は下のフローチャートの番号に対応している。



▶効果的な戦術を覚えれば、戦闘を有利に進めていくことができる。

対ボス戦３カ条

■ATBは「ウエイト」に設定

ＡＴＢを「ウエイト」に設定すれば、アイテムや魔法のウインドウを開いている間、時間は進まない。素早いボスと戦うときは、必須のテクニックだ。

■アイテムは使い惜しみするな

アイテムは消耗品。手元に残しても仕方がない。必要以上の数は入手できる（普通は余る）ので、ガンガン使って戦闘を有利に進めよう。

■適正レベルで戦おう

戦術次第ではレベルが上の敵と戦えるといっても、レベルが高いほど有利なのは確か。右ページの表の適正レベルを目安に、自分のレベルを上げておこう。

これで安心! 攻略フローチャート

1 ■ミストの洞窟
セシルとカインはミストの村に行く途中で、謎の白いドラゴンと遭遇する。
⬇
2 ■ミストの村
村に着いた途端、ボムの指輪が爆発炎上。ミストは全焼、カインと離れ離れに。
⬇
3 ■カイポの村
ミストの生き残りの少女リディアとともにカイポへ避難。そこでローザに出会う。
⬇
4 ■地下水脈
高熱で倒れたローザの特効薬を求めて、ダムシアンを目指す途中でテラと遭遇。
⬇
5 ■ダムシアン城
ホバー船を使って浅瀬を渡り、洞窟へ向かう。ギルバートも仲間に加わる。
⬇
6 ■アントリオンの洞窟
狂暴化したアントリオンとの戦闘後、特効薬である砂漠の光を入手する。
⬇
7 ■カイポの村
ローザが回復する。風のクリスタルを守るため、セシルたちは一路ファブールへ。
⬇
8 ■ホブス山
頂上付近で、モンスターと戦っているヤンを助ける。以降、ヤンは仲間に加わる。
⬇
9 ■ファブール城
ゴルベーザに洗脳されたカインによって、クリスタルとローザが奪われてしまう。
⬇
10 ■バロン城
バロンへ向かう途中、リヴァイアサンの襲撃を受け、パーティがバラバラに。
⬇
11 ■ミシディア
船から１人放り出されたセシルは、ミシディアでパラディンへの転職を示される。
⬇
12 ■試練の山
セシルはパロム＆ポロムと山を登り、そこで転職のための試練を受ける。
⬇
13 ■バロンの街
船から投げ出され記憶喪失のヤンが洗脳され、セシルに襲いかかってくる。
⬇
14 ■バロン城
水路からバロン城内へ侵入し、シドと再会。隠された飛空艇を入手し、空へ!
⬇
15 ■トロイア城
これ以上クリスタルを奪われないように、土のクリスタルがあるトロイア城へ行く。
⬇
16 ■磁力の洞窟
すでに奪われていたクリスタルを取り戻すために、ダークエルフの待つ洞窟へ。
⬇
17 ■ゾットの塔
カインが、人質のローザとクリスタルとの交換に指定してきた場所がここ。
⬇
18 ■アガルトの村
アガルトの中心にある井戸が、闇のクリスタルのある地底世界の入り口。
⬇
19 ■ドワーフの城
城内まで攻めてきたゴルベーザと戦闘中、成長したリディアが援護に駆けつける。
⬇
20 ■バブイルの塔（地底部）
クリスタルを奪回するため、手薄となった敵の本拠地、バブイルの塔に潜入!
⬇
21 ■バロン城
地上に戻ってきた一行は、飛空艇にホバー船を搭載できるように改造する。
⬇
22 ■エブラーナ城
ゴルベーザの攻撃で、廃虚と化した城。誰もいないが、地下へと続く通路を発見。
⬇
23 ■エブラーナの洞窟
エブラーナの民が避難していた洞窟。敵と戦っていたエッジを助け、仲間に。
⬇
24 ■バブイルの塔（地上部）
今度は塔を地上から攻略。クリスタルの直前で落とし穴の罠にハマリ、地底へ。
⬇
25 ■ドワーフの城
ジオット王から、最後の闇のクリスタルの所在を聞き、封印を解くカギを入手。
⬇
26 ■封印の洞窟
クリスタルを手に入れると、カインが再び裏切り、クリスタルを奪って逃走。
⬇
27 ■ドワーフの城
最後の望みである魔導船の情報をジオット王から聞き、再び地上を目指す。
⬇
28 ■幻獣の街
幻獣の街でリヴァイアサンやアスラと戦い、彼らを召喚できるようになる。
⬇
29 ■シルフの洞窟・バロン城
シルフの洞窟ではシルフを、バロン城の地下ではオーディーンをそれぞれゲット。
⬇
30 ■ミシディア
平和を願う村人の祈りが通じ、星を渡る船、伝説の魔導船がその姿を現す。
⬇
31 ■月の地下通路
月の世界の洞窟をつなぐ地下通路を通って、月の民の館を目指す。
⬇
32 ■月の民の館
月の民の唯一の生き残り、フースーヤからすべての謎の真相を聞かされる。
⬇
33 ■バブイルの巨人
クリスタルが揃ったことで復活した巨人の暴走を止めるべく、巨人の内部へ潜入。
⬇
34 ■幻獣神の洞窟
すべての幻獣たちの創造主にして最強の幻獣、バハムートの試練を受ける。
⬇
35 ■月の地下渓谷
巨人の破壊で館の封印が解け、月の中心部へ続く渓谷への道が開いた!
➡ ラストダンジョンへ





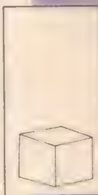
まんが／群馬県　いずみ16♥さん

ポイント Q&A

Q：試練の山で自分（暗黒セシル）と戦うことになったのですが、全然勝てません。どうしたらいいのですか?
A：戦闘中に聞こえてくる謎の声も言っている通り、相手の攻撃にひたすら耐えることだ。イベント戦闘なので、それ以外の方法では終わらせることはできないぞ。防御をおろそかにして、あっさり負けてしまわないように。

全ボス・モンスター ワンポイント攻略

出現場所	適正LV	モンスター名&各パラメータ	ワンポイント攻略
1	11	ミストドラゴン HP：465 MP：10 弱点：なし	相手が霧状になっているときは、「あんこく」などのコマンド攻撃以外は、手痛い反撃を受けるので注意。回復手段がポーションだけというのも意外に苦戦する。
4	15	オクトマンモス HP：2350 MP：0 弱点：暗、雷	足の数に比例して攻撃回数が増えるので、ガンガン攻めて足の数を減らすことを心がけよう。サンダーの魔法や、意外にもチョコボの召喚魔法が効果的だぞ。
6	16	アントリオン HP：1100 MP：0 弱点：なし	攻撃力はそれほど高くはないのだが、物理攻撃に対して100%反撃してくる「はんげきのつの」が恐ろしい。魔法やアイテムによる攻撃を中心にして攻めていこう。
8	17	マザーボム HP：11000 MP：0 弱点：なし	一定以上ダメージを与えると、予告の後に自爆してパーティ全体にダメージを与える。自爆の攻撃力は残りHPに比例するので、予告が出たら、全力攻撃をしよう。
12	19	スカルミリョーネ HP：3500 MP：15 弱点：なし	ゾンビ系のモンスターを操り、自分自身もアンデッド。炎に弱いので、ポロムの「つよがる」コマンドを実行したあとの「ファイア」が効果的だ。
14	20	ベイガン HP：4444 MP：0 弱点：なし	手から倒すのが順当だが、両手を失うと「さいせい」するので、片手を倒したら攻撃を本体に移そう。また魔法に反応してリフレクも使うので、魔法攻撃時には注意。
	20	カイナッツオ HP：5312 MP：29 弱点：なし	注意すべきは「つなみ」攻撃。全体に200前後のダメージを与えるので、HP残量には常に注意しよう。「つなみ」のために集めた水は、サンダー系の魔法で壊せ。
16	20	ダークエルフ(ドラゴン) HP：3927 MP：15 弱点：聖	ルビーの指輪があれば、「ささやき」は防ぐことができる。テラだけでも装備させよう。また、ドラゴンに変身したら、ストップや砂時計で動きを止めると楽だぞ。
17	22	メーガス3姉妹(データはマグ) HP：4599 MP：11 弱点：なし	姉妹の中で、仲間を生き返らせられるのは長女のマグだけ。彼女さえ倒せば、「デルタアタック」は破ったも同然。リフレクに注意しつつ、物理攻撃中心で倒そう。
	22	バルバリシア HP：8636 MP：63 弱点：なし	風のバリアを張ったときは、カインのジャンプで早めにバリアを壊してしまおう。また、「ゆびさき」は石化するまで時間があるので、HP回復を優先させよう。
19	25	カルコブリーナ(データは合体時) HP：5315 MP：41 弱点：なし	合体前に砂時計でカルコの動きを止めてしまえば、ほとんどザコ。もし合体してしまったら、炎・冷・雷の魔法は厳禁だ。同じ属性の全体攻撃で反撃してくる。
	25	ゴルベーザ HP：？ MP：？ 弱点：炎、聖	ゴルベーザは強くはないが、こちらもセシルとリディアの2人だけというキツイ状況。まず、ローザから復活させよう。うまく弱点をつけば、2人で勝つことも可能。
20	28	ルゲイエ&バルナバ(合体時) HP：9321 MP：0 弱点：なし	ルゲイエボーグになってからが本当の戦い。さまざまな特殊攻撃を使ってくる。弱点も特にないので、回復要員を決めてこまめに回復をしながら、長期戦で戦おう。
24	32	ルビカンテ HP：34000 MP：16 弱点：？	基本的に冷気が弱点なのだが、マントを閉じているときは冷気の魔法で回復するので注意。また、召喚魔法に反応して自分にブリザドをかけるので、自爆も誘えるぞ。
26	37	デモンズウォール HP：28000 MP：79 弱点：なし	デモンズウォールが画面右端まで来てしまうと、「クラッシュダウン」により一撃でやられてしまう。スロウをかけて、詠唱時間の短いバイオと物理攻撃で倒そう。
28	38	リヴァイアサン HP：50001 MP：？ 弱点：雷	雷系の攻撃に弱く、ラムウの召喚魔法などがかなり効果的。「おおつなみ」のあとには、ブリザラの連発などもしてくるので、少しでもHPが減ったらすぐに回復。
	38	アスラ HP：31005 MP：？ 弱点：なし	まともに戦うと、とてつもない強敵。だが、アスラにリフレクをかけてしまえば、回復手段を失い形勢逆転だ。あとは物理攻撃で、一気にたたみかけよう。
29	44	オーディーン HP：20001 MP：？ 弱点：雷	3回の通常攻撃の後に、「ざんてつけん」を使ってくる。これは喰らえば即死なので、その前にサンダー系の魔法や、雷の矢、雷迅の術などで弱点を攻めて倒そう。
33	45	ゴルベーザ四天王 HP：？ MP：？ 弱点：各項参照	倒したハズの四天王が復活。しかし、弱点などに変わりはないので以前の攻略法がが使えるぞ。早い時点でシェルを唱えておけば、余計なダメージを軽減できる。
	45	巨人制御システム HP：30000 MP：127 弱点：なし	必ず「防衛」→「制御」→「迎撃」の順番で倒すこと。特に「制御」だけを残すと、「物体199」という即死系の技を使ってくる。全体攻撃魔法の使用は控えよう。
34	46	バハムート HP：45001 MP：？ 弱点：なし	「メガフレア」は、リフレクや光のカーテンなどではね返すことができる。2人以上にあらかじめかけておけば、一気に9999以上のダメージを与えることもできるぞ。
35	54	白竜 HP：32700 MP：？ 弱点：なし	召喚魔法に対して「じしん」で反撃してくるが、レビテトであらかじめ浮いておけばノーダメージでやり過ごせる。バハムートなどの強力な術でガンガン攻めよう。
	56	ダークバハムート HP：60000 MP：？ 弱点：なし	召喚魔法を使うと、「メガフレア」で反撃してくる強敵。さらにリフレクも使ってくるので、逆デルタアタックで魔法攻撃を仕掛けるか、物理攻撃に頼るしかない。
	57	ブレイグ HP：33333 MP：？ 弱点：飛び道具	「しのせんこく」で全滅する前に、仲間の1人をわざと戦闘不能にして回復させる。すると、敵が再び「しのせんこく」をかけてきて、カウントはまた10に戻るのだ。
	59	タイダリアサン HP：50000 MP：？ 弱点：なし	最初に「おおつなみ」の2連発が来るので、攻撃をせずにまずは耐えよう。魔法に対して「ブレイズ」の反撃が来るが、バハムートが効くので、回復しつつ使おう。
	59	ルナサウルス HP：23000 MP：？ 弱点：炎	ザコモンスターのルナサウルスが、2匹同時に登場するだけ。炎が弱点ではあるが、魔法防御力・回避力が異様に高いので、肉弾戦もしくは炎系アイテムで攻めよう。
35	62	ゼロムス HP：？ MP：？ 弱点：？	持てる力のすべてを使って全力攻撃&全力回復。余っている武器はエッジが投げてしまうのもいい。ワンミスが命取りになるので、あわてず正確な操作を心がけよう。





まんが／大阪府 雨宮五月さん

ポイントQ&A

Q：このゲームは隠し通路が多すぎて大変です。隠し通路を探すいい方法はありませんか？
A：テレポの魔法を使ってフラッシュした瞬間に、画面に一瞬だけ隠し通路が映し出される。ただ、そのまま外に出てしまう（当たり前だが）ので、イマイチ効率が悪いのだ。やはり、しらみ潰しで探すのが1番か。

『FFⅣ』の謎に迫る！　見落としやすいポイントを総チェック！

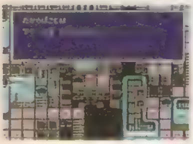
◉「しっぽ」を使って超強力な武器と防具をゲット！

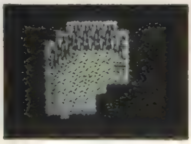
エクスカリバー

ストーリー中盤の「幻獣の街」で手に入る謎のアイテム「ネズミのしっぽ」。実はこのアイテムを、地上世界のシッポオヤジ（ファブールの南のアダマン島にいる）に渡せば「アダマンタイト」と交換することができる。そして「アダマンタイト」を地底世界の名匠ククロに渡せば、聖剣「エクスカリバー」を作成してくれるのだ。ストーリー終盤で出てくる「ラグナロク」を入手するまでは、事実上最強の剣となる「エクスカリバー」。月世界の強力な敵と戦う前に、ぜひ手に入れておきたい。


▲この「ネズミのしっぽ」を、アダマン島へ運び…。


▲入手した「アダマンタイト」をククロに見せよう


▲「バブイルの巨人」内部で「アラーム」をゲット


▲ここで「プリンプリンセス」を呼び出すのだ！

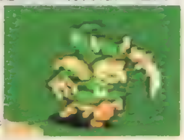
アダマンアーマー

使用するとモンスターを出現させてしまうという、一見意味のないアイテムの「アラーム」。実は特定の場所で使用することで、幻のキャラ「プリンプリンセス」を呼び出すことができるのだ。その場所は「月の地下渓谷」地下５階から６階へ降りる階段のすぐ右にある小部屋。そこで「プリンプリンセス」を呼び出し、彼女（？）たちを倒すことができれば、非常に低確率だが「ピンクのしっぽ」が手に入ることがある。それを前述の「アダマン島」へ持っていけば、超強力な防具「アダマンアーマー」がもらえるぞ。

◉隠された４つの召喚魔法を探しだせ

ゴブリン

ゴブリン、ドモボーイ、ゴブリンキャップ、リルマーダーなどのモンスターを倒すと、「ゴブリン」の召喚魔法を入手できることがある。覚える方法はリディアが仲間にいるとき、アイテムとして使用するだけ（ほかの隠し召喚魔法も同様）。敵に連続パンチを繰り出す「ゴブリンパンチ」が使えるようになるが威力は弱いぞ。



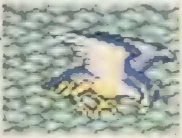
ボム

「ボム」の召喚魔法は、ボム、ペイニーボム、レメディボム、ダークグラネイドなどから入手可能。召喚すると相手を巻き込み「じばく」する、非常にボムらしい攻撃法。消費ＭＰは10と「ゴブリン」の10倍も使うが、威力のほうは「多少大きいかな？」といった程度。実戦で使うことはまずないと思われる、趣味の召喚魔法だ。



コカトリス

攻撃に成功すれば、相手を石にすることのできる「コカトリス」の召喚魔法。後半の敵にはほとんど通用しなくなるのが残念だが、４つの隠し召喚魔法のなかではもっとも利用価値の高い魔法かもしれない。ＭＰの消費量は意外と高くて15。ダイブイーグル、コカトリス、ルドランベビーなどから手に入れることができるのだ。



マインドフレア

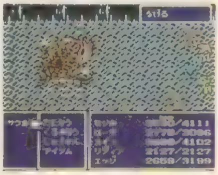
マインドフレア（地底「磁力の洞窟」に出現）から入手できる召喚魔法。相手を混乱させる「マインドブラスト」や、熱光線で攻撃する「ブラスター」など、攻撃手段を複数持ったハデなヤツだ。消費するＭＰは18と多く、効果もそれなりに期待できる。が、やはり後半の敵には、ほとんど通用しないのが悲しいところだ。



◉最強武器（？）ほうちょう

エッジが使える「なげる」のコマンドは、敵に武器を投げつけて大ダメージを与えるもの。なかでも最大級のダメージを叩きだす「ほうちょう」は、ラスボス戦には必須アイテムといえる。入手のカギは、「ファブール」に住むヤンの奥さん。物語中盤、大ケガをして「シルフの洞窟」で昏倒しているヤンを目覚めさせるため、「愛のフライパン」を彼の奥さんから借りるエピソードがある。そのフライパンを彼女にキチンと返せば、お礼に「ほうちょう」をもらうことができるのだ。

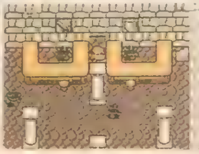

▶意識を失ったヤンの目を覚まさせるほど、奥さんの「愛」がつまっている「フライパン」だ

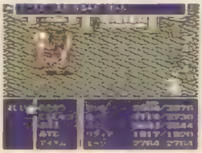

◀フースーヤを仲間にしてしまうと、このイベントは発生しないので注意しよう



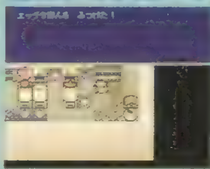
◉６年前にタイムスリップ!?　ドワーフの城に隠された「開発室」とは？

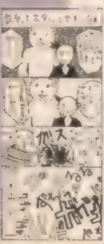
地底にある「ドワーフの城」には、なんと「スクウェア」の開発室が隠されていた！　お城２階にある武器屋と防具屋の間にある、妙に気になるスキ間。案の定、そこの壁に向かって進んでいけばすり抜けることができるのだ。隠れ酒場であるその部屋の右端の壁をもう１度すり抜ければ、開発室へと続いている階段が現れるハズ。この開発室では６年前のＳＦＣ版「ＦＦⅣ」の開発メンバーが勢揃いし、あの坂口さんの姿も……。また、仕事に疲れた（？）開発者たちがモンスターと化して襲ってくるぞ。１度は必ず訪れよう。


▶この武器屋と防具屋の間にある柱の影の位置から、壁を抜けて隠し部屋へ。


◀襲ってくる開発者たちの心の叫びを聞こう。なかには、けっこう手強い相手もいるぞ。

謎のアイテム…？


▲開発室のとある部屋には、こんなアイテムが……。その効果は、自分の目で確かめよう。


まんが／愛媛県　甲斐つるぎさん

ポイントQ&A

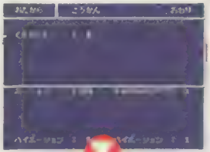
Ｑ：ＭＰを回復するエーテルなどは便利なんですが、いつも数が不足しています。どこかに売っていませんか？
Ａ：ズバリ、物語終盤の月の世界で売ってます。月の民の館を南下したところにある洞窟に住んでいるハミングウェイ一族。そのなかの１人が貴重なアイテムを売る道具屋さんをやってます。値段はとても高いですけど。

編集部が独自に調べた秘密の「ウラワザ」大公開!

◉禁断の「アイテム増殖法」でパーティを大幅にパワーアップ!

その1 戦闘中に使用できるアイテム

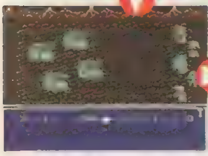
お金の少ないゲーム序盤は、回復アイテムを買うだけでも大変。そんなときはこのワザを使って余計な出費をおさえよう。まず増やしたいアイテムをアイテム欄に2つ用意する。そして、戦闘終了後、モンスターがお宝を落としていったら……、①お宝を増やしたいアイテムの片方と交換、②そのアイテムをもう1方と重ねる、③お宝の欄に適当なアイテムを移動させて、「すべてもっていく」を選べば準備完了。増やしたいアイテムの数が0になっているので、それを戦闘中に使用しよう。表示が「た5」へと変われば、それはアイテムが255個あるという意味なのだ。



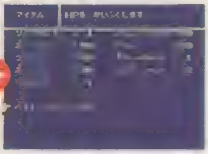
▶まず、アイテムを2カ所に用意して。



▶お宝が出たら、右の通りに入れ替え。



▲できた個数0のアイテムを戦闘中に使用すれば、255個へと増殖するのだ。



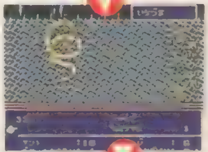
▲ただし、このワザでは戦闘中に使用できない「テント」などのアイテムは増やせない。

その2 装備できるアイテム

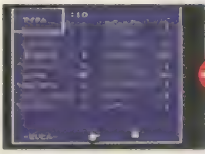
世界に1つしか存在しない、ラグナロクなどの強力な武具を2つ以上欲しいと思ったことはないだろうか? そんな希望にこたえてくれるウラワザがコレ。まず増やしたいアイテムを装備して戦闘に入る。そこでそのアイテムをアイテムコマンドで空欄と入れ替えて"外す"のだが、このときには必ず"先に空欄のほうから"選択すること。そして戦闘終了後、そのアイテムを装備するとなぜか2つ装備していることになっているので、もう1度装備を外し、1つだけ装備し直せばOK。ラスボスとの戦いに備えて、強力な武器を2〜3個作っておくと楽になるぞ。



◀アイテム欄の空欄に合わせて装備解除。



◀戦闘終了後にそのアイテムを再装備。



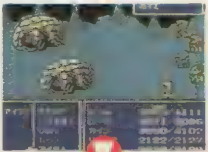
▲これだけ複製しておけば、エッジは最強になれるか!?

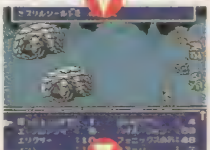


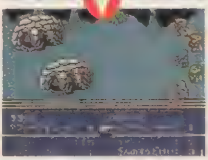
▲そうすれば、なぜか2つ装備していることになる。

◉装備できないアイテムを装備する

装備できる武器や防具の種類は、各キャラごとに設定されている。だが、仲間にエッジがいれば、実はその枠を超えた装備もウラワザによって可能になる。方法は……、①エッジが「ぬすむ」を実行、②装備したいキャラは、エッジがモンスターから盗む前にアイテム欄を開いて待つ、③エッジが盗んだ物がアイテム欄に追加されたら、それが武器や防具であった場合は種類に関係なくそのまま装備することができるぞ。ただし、1度外してしまうと、①からやり直さなければならない。







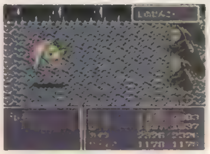
▲エッジが「盗む」前にウインドウを開くなど、すばやい操作が要求されるが、その効果は大きい。



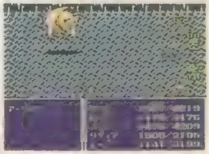
◀盾を装備することができないローザやリディアに使うと効果的。

◉「死の宣告」なんてコワくない!?

残りHPに関係なく10秒で即死してしまう「死の宣告」。まともに戦うとキツい技だけど、実はとても簡単な対処法があるのだ。それは「 ボタン押しっぱなし」。こうすれば、カウントが0になっても絶対に死ぬことはない。戦闘終了までボタンは離さずに「こうげき」し続けることになるが、確実に勝てるぞ。



◀これを使えば、強敵「ブレイク」だってほとんどザコ。



▲通常攻撃しかできないので、倒すのに時間がかかるかも。

◉「磁力の洞窟」の楽な抜け方

強力な磁力のせいで、金属製の武具を装備していると身動きの取れなくなる「磁力の洞窟」。装備を外していれば大丈夫だが、そのまま戦闘を続けるのはかなり危険。かといって逃げまくっていると、お金が減っていくし……。と悩んでいるキミに耳寄りな情報を1つ。戦闘中にアイテム欄から装備した武具は、金属製であっても、その戦闘中ならば使用できるのだ。

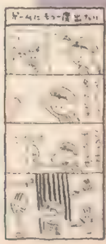


◀一回ごとに装備し直す必要があるぞ。



▲「バーサク」をかけても、同じく磁力の影響を受けなくなる。装備し直すのが面倒な人は、こっちでいこう。





まんが/富山県 はせぶーさん

ポイントQ&A

Q：上に書いてあるウラワザは、すごく便利なんですけど、副作用とかないんですか?
A：実は上のウラワザはソフトの不具合を利用したものなので、やりすぎると貴重なセーブデータを破壊してしまう恐れがあるのだ。安心してゲームを楽しむためにも、ウラワザの使用はほどほどにしておこう。

ブシドーブレード

●発売日／97年3月14日●価格／¥5,800
●メーカー／スクウェア
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

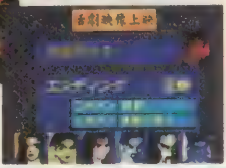
このゲームならではの操作方法を覚え、思う存分斬りまくろう!

一撃必殺や身体ダメージ、制限時間の撤廃といった斬新なシステムを持つ『ブシドーブレード』。このゲームはまた、「重心移動（構え）に攻撃箇所を組み合わせることで技を構成する」という、一風変わった操作方法も採用しているのだ。そのため、慣れないうちは武器を振り回すだけのプレイに終始しがち。しかし、いつまでもそのレベルに留まっていては、このゲームの魅力であるリアルで緻密な剣術戦を楽しむことはできないぞ。好みの組み合わせ（キャラ&武器）を決めたら、稽古モードを利用して技の持つクセをつかんでいこう。コマンド入力のタイミング、どのくらいの間合いから出せば相手に届くのかなど、覚えるべきことは決して少なくないのだ。

ちなみに、ストーリー・モードのエンディングはキャラごとに2パターンずつ用意されている（いきなり文字だけが表示されるのはバッドエンドで、これを入れると3パターン）。通常の物はそう苦労しなくても見ることが可能だけれど、真のエンディングを見るのはかなり難しいはず。その条件と簡単な攻略法をここで紹介しておくので、練習をつんだ上でぜひ挑戦してもらいたい。



▲このゲーム特有のシステムが理解できたら、稽古モードを利用してタイミングよく技を出す練習をしよう。



▼ストーリー・モードのエンディングは各キャラ2パターンずつある。すべてを見ることができるかな？

これがストーリー・モードで真のエンディングを見る条件だ!

武士道に反しない



卑怯な戦い方をする（前口上中や、段差を登っている敵を攻撃する）とバッドエンドになってしまう。ただし卑怯な戦い方をしていても、5人目の追っ手に勝つまではバッドエンド画面は表示されない。

ダメージを受けない



相手の攻撃を喰らってはいけない。たとえサブウェポンであっても、それが当たってしまえばノーダメージでは済まないからだ（段差を背中から落ちてもダメ）。ヒットマークが出た時点であきらめよう。

自力で天守閣跡へ



4人目の追っ手との勝負がつく前に自力で天守閣跡まで行くこと（稲生洞窟へと移動するデモ画面を見てしまうと真のエンディングには到達できない）。1人目の段階で稲生洞窟まで行くのが望ましい。

COMに勝ちたかったら打刀!

対戦時には「出が速くて、スキの小さい技」や「喰らい判定が小さくなるモーションを持つ技（姿勢を低くする、のけぞるような動きを取るなど）」が威力を発揮する。こういった技はCOM戦でも有効。具体的には打刀の「下段の構えから　　」という技が非常に役に立つ。この技は上記の条件を満たしているのみならず、さらなるプラスαまで持っているからなのだ。下段に構えるため刀を弾かれる心配が少ない、というのが1つ。そして、相手の右手側に少しずつ移動する関係で自然と有利なポジションを取ることができる、というのがもう1つ。特に後者は「こちらの攻撃は当たるが、敵の攻撃は当たらない」という位置関係を作り出せるだけに、便利なことこのうえないのだ！



チャンバラ・モードでノーコンティニュー100人斬りをすると

100人斬りを達成すると中ボスのシュヴァルツ・カッツェが使用可能になる（ただし対戦モード専用）。使用するキャラは、誰でもいいけれど、オプションを「転倒率＝低／難易度＝難」に設定しておかないと100人斬りしても使えるようにはならないので注意しよう。

オススメは空蝉&打刀という組み合わせ。上で紹介している「下段の構えから◎◎」がここでも有効だからだ。COMは軸が合うと一定パターンの攻撃を仕掛けてくる性質があるので、間合いを見切り、敵の空振りに合わせて攻撃していこう。COMの起き上がりを攻めたり、壁際に追い詰めるのも有効だぞ。

▼テンポよく戦っていけば、20分ほどで100人目の殿様まで行ける。集中力を切らさないように戦おう。





▲カッツェが使えるようになったところ。彼をストーリー・モードで使えないのがとても残念だ。

ポイント Q&A

Q：ストーリー・モードの中ボス戦で有効な戦法を教えてください。カッツェの銃は反則だと思うのですが(笑)。
A：打刀を使った攻略を紹介しよう。まずはカッツェ戦。前口上中に構えを下段に変更したら、フリーランニングで彼の背後に回り込もう。カッツェが2発弾を撃ったら、すぐに✚←⊗。それで倒せなかったら……。（右ページに続く）





まんが／山形県 石頭硬太朗さん

❶八尋の通り



ストーリー・モードのスタート地点。試合が始まる前からL1ボタンを押しておき、始まったら✚キーをチョンと下に入れよう。これで迷ひ橋への接続エリアまで勝手に走ってくれるぞ。ただしL1ボタンは押し続けておくこと。

❷迷ひ橋



迷ひ橋を渡ったら、そのまま右奥に位置する五行館跡を目指そう。左へ行って矢来堀を経由したり、橋を飛び降りて一条の滝を目指しても先には進めるが、遠回りになるだけなので行く必要はない。段差部分は飛び乗りたいところ。

❸五行館跡



非常に狭いフィールド。立て続けに接続エリアを通ることになる関係で、敵とかなり接近することになる。背後から斬られたりしないよう、両者の位置関係には常に気を配っておこう。ひたすら逃げに徹するのがポイントだ。

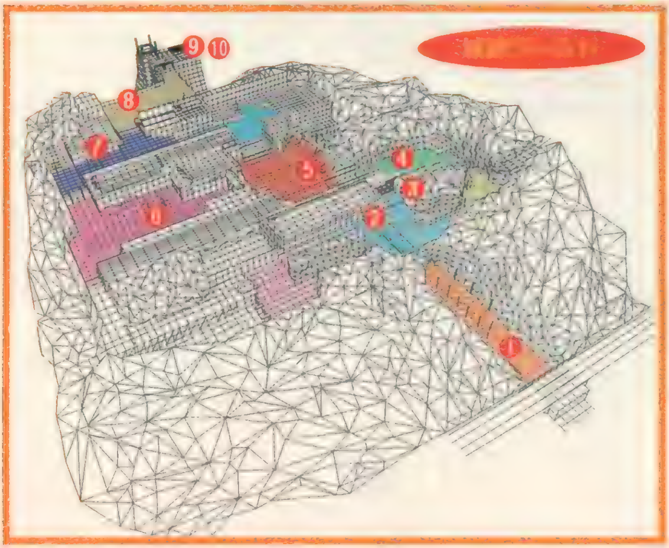
❹翠の廻廊



移動ルートを真上から見ると、Uの字を描くような形になる（翠の廻廊に出たらすぐ左手前方向に引き返す感じ）。勢い余って一条の滝方面まで行かないよう注意しよう。背後から斬られないよう、上の段にはジャンプして登ること。

最短ルートを通って天守閣跡を目指せ!

真のエンディングを見るには隠しボスを登場させないといけないのだが、そのためには自力で天守閣跡までたどり着く必要がある。ここでは移動ルートとともに各フィールドでの注意点（フィールド紹介の番号はマップ内の番号に対応している）を紹介していこう。なお、最短ルート以外のフィールド紹介は省いているのでご了承のほどを。



❺追手門



ここから桜馬場ルートと水鏡堀ルートに分岐する。どちらでも構わないが、本誌では前者を採用している（泥にまみれずに済むし、松の段での移動も楽なため）。敵のスキをついて上の段に登ったら、そのまま桜馬場を目指そう。

❻桜馬場



雰囲気は翠の廻廊に似ているが、こちらは上の段に登る必要がない。時間のムダなので、段には登らず先を急ごう。もし敵に追いつかれそうになったら円を描くように走ったり、ジャンプしたりして敵の攻撃（空振り）を誘うといい。

❼松の段



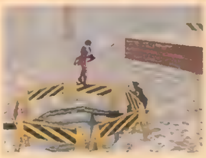
3回連続して上の段に登ることになる。よじ登るのは無防備な姿をさらすことになるので、確実に飛び乗れるよう練習しておこう（操作はランニング中にR2→R1と押すだけ）。踏み切り位置さえ間違えなければ大丈夫なはずだ。

❽粟積櫓跡



強風が吹き荒れている場所。風に向かって走ることになるため、かなり操作しづらい。天守閣跡に移動した直後に段差を登ることになるので、追いかけてきた敵とすれ違う形（写真参照）で接続エリアに入りたいところだが……。

❾天守閣跡



天守閣跡に入ったらすぐ右に行き、稲生洞窟へ続く縦穴に飛びこもう（この穴にはジャンプしない限り入ることはできないので注意）。敵の足を傷つけてジャンプできないようにしておけば、ここで追跡をかわすことも可能だ。

❿稲生洞窟



洞窟に入った時点で仕切り直しとなる。敵は改めて前口上を述べるので、間違っても攻撃しないこと。下の段には水が流れているが、少量である関係で足を取られることはない。ここでの戦いに勝てば、城跡ワールドから脱出できる。





まんが／いずみ－6さん

ポイントQ&A

(左ページから続く)そのまま◎を連打すればOKだ。サザンカ戦以降も「下段の構えから◎◎」で十分に対処できる。ただしホッキョク・ツバメ(女性キャラ)戦は、間合いを取った上での「上段の構えから×△」という攻撃の方が効果的だぞ。ハンザキ戦も「下段の構えから◎◎」で問題なし。ただし間合いは十分に取っておくこと。

武器別コマンドリスト

用意されている8種類の武器は上段、正（中）段、下段の各構えごとに出せる技が決まっている。同じコマンドを入れても構えによって技の内容が異なってしまうので気をつけよう。ただし、一部の技はどの構えからでも出せるようになっているぞ（リストの一番下にある、「全」と表記してある部分がそう）。技の中には特定キャラとセットになって初めて出せる物も用意されている。例えば野太刀の「下段の構えから⊗⊗」は御門専用の技だ。また、野太刀の「正段の構えから←→◎」は全キャラとも使える技だけど、リストに「空蝉のみ別技」という注釈があることからもわかるように、空蝉だけは他キャラとは異なる技を出すようになっている。このように特殊な例も存在するので注意してもらいたい。

なお、このリストはメーカーから正式に発表された技のみを扱っている（技名は省略）。前々ページで紹介している打刀の「下段の構えから◎◎」は正式に発表された技ではないため、ここには掲載していない。隠された技は、ほかにも存在するかもしれないぞ。

野太刀（のだち）

構え	コマンド	備考
上段の構え	△	
	△△・→△	
	○	
	○○	
	×	
	×△	
	←△	
	→×	
	↑○	
	↓○	
	→→△	空蝉、御門のみ
	←→△	
	←→○	
正（中）段の構え	△	
	○	
	○○・→△	
	×	
	→×	
	←○	
	↑○	
	↓○	
	→→○	
	←→△	
	←→○	空蝉、御門のみ別技
	←→○○	空蝉、御門のみ別技
下段の構え	△	
	△×	
	○	
	×	
	×△	
	××	御門のみ
	←×	
	→×	
	↓×	
	↑○	
	↓○	
	→→○	
	→→×	
	←→△	
	←→△・攻撃ボタン4回	空蝉のみ
	←→○	
全	→＋R2△	空蝉、御門のみ

セイヨーツルギ

構え	コマンド	備考
上段の構え	△	
	△○	
	△○○	風門、空蝉以外
	○	
	×	
	←△	
	↑○	
	↓○	
	→→△	
	→→×	
	→→→○	蛍火、御門のみ
	←→△	
	←→○	
	←→○○○○○	黒蓮、辰美のみ
正（中）段の構え	△	
	○	
	○○・△	
	○○△・×	風門、空蝉以外
	×	
	×△	
	×△・○	
	←○	
	↑○	
	↓○	
	→→○	
	←→○	
下段の構え	△	
	△△	
	○	
	×	
	×△	黒蓮、辰美のみ
	←○	
	←×	
	→×	
	→×○△	風門、空蝉以外
	↑○	
	↓○	
	→→×	
	←→△	
	←→○	
全	→＋R2×	風門、空蝉以外

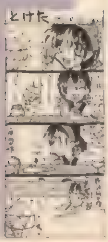
金槌（かなづち）

構え	コマンド	備考
上段の構え	△	
	△△・△・△	
	○	
	○○	
	×	
	←△	
	↑○	
	↓○	
	→→△	辰美のみ別技
	→→○	
	→→×	蛍火、辰美尻もち
	←→△	
	←→○	
正（中）段の構え	△	
	○	
	○△	
	○△・○	
	×	
	←○	
	↑○	
	↓○	
	→→△	
	→→○	
	←→△	
	←→○	
下段の構え	△	
	△△	
	○	
	○○・○・○	風門のみ
	×	
	×△	
	←×	
	↑○	
	↓○	
	←→○	黒蓮、御門 蛍火以外
	←→○△	風門
全	→＋R2△	風門、辰美のみ
	→＋R2×	風門、空蝉のみ

セイヨーブレード

構え	コマンド	備考
上段の構え	△	
	△×	
	△×△	風門以外
	○	
	○○	
	×	
	←△	
	↑△	
	↓△	
	←→△	
	←→○	
正（中）段の構え	△	
	△×	
	○	
	○○・○	風門以外
	×	
	←○	
	↑○	
	↓○	
	→△	蛍火のみ
	→○	
	→→×	蛍火のみ
	←→△	
	←→○	蛍火のみ
下段の構え	△	
	○	
	×	
	×△・△	
	←○	
	←○△	風門以外
	←×	
	↑○	
	↓○	
	→→○	
	→→×	黒蓮
	←→△	
全	→＋R2R1×	蛍火、御門、辰美のみ





まんが／愛知県　にゃんにゃんとやらさん

ポイントQ&A

Q：相手の攻撃が厳しく、すぐ後手に回ってしまいます。どうしたら攻撃するチャンスを作れるのでしょうか？
A：武器の射程範囲に入った瞬間に攻撃してくるような相手ならば、間合いギリギリで軸をずらすように移動することで空振りを誘うことができるぞ。連続攻撃を受けたら、R2ボタンを押して体勢を整えることを考えよう。

ブシドーブレード

薙刀（なぎなた）

構え	コマンド	備考
上段の構え	△	
	△△・△	
	△△・○	御門のみ
	○	
	○○	
	×	
	→×	
	←△	
	↑○	
	↓○	
	→→△	空蟬、御門、辰美のみ
	→→○	
	←→△	
	←→○	
正（中）段の構え	△	
	△○	
	○	
	○×	
	×	
	→○	
	→○○○	御門のみ
	→×	
	←○	
	↑○	
	↓○	
	→→△	御門、辰美のみ
	→→○	
	←→△	
	←→△×・R1×	御門
	←→○	御門、空蟬のみ別技
下段の構え	△	
	○	
	○○	
	×	
	×○	
	→×	
	←○	
	←×	
	↑○	
	↓○	
	←→△	
	←→△○×	
	←→△○×○	御門のみ
	←→○	空蟬、御門のみ

レイピア

構え	コマンド	備考
上段の構え	△	
	△○	
	○	
	○○	
	×	
	←△	
	←×	
	↑○	
	↓○	
	→→○	
	→→△	黒蓮のみ別技
	←→△	
	←→○	風門、空蟬以外 黒蓮のみ別技
正（中）段の構え	△	
	△×・△	
	△×・△・○・○	
	○	
	×	
	←○	
	↑△	
	↓△	
	→→△	
	→→○	
	←→△	風門、空蟬以外
	←→○	黒蓮のみ別技
下段の構え	△	
	△△	
	○	
	○○・○	黒蓮のみ
	×	
	×○	
	←○	
	←×	
	↑○	
	↓○	
	→→△	
	→→△○×・○○	黒蓮のみ
	→→○	
	→→×	
	←→△	風門、空蟬以外
	←→○	
全	→＋R2×	風門、空蟬以外
	→＋R2R1×	風門、空蟬以外

打刀（うちかたな）

構え	コマンド	備考
上段の構え	△	
	△○	
	○	
	×	
	×△	
	←△	
	←○	
	↑○	中段に戻る
	↓○	
	→→○	黒蓮のみ別技
	→→△	空蟬のみ
	→→△△・○	黒蓮のみ
	→→×	黒蓮のみ別技
	←→△	空蟬のみ
	←→○	
正（中）段の構え	△	
	○	
	○○・→○	
	×	
	←△	
	←○	
	↑○	
	↓○	
	→→△	
	→→○	
	→→×	
	←→△	
	←→○	
	←→○△	
	←→○○	
下段の構え	△	
	△×	
	○	
	×	
	×○	
	←×	
	↑×	
	↓×	
	→→×	空蟬のみ別技
	←→△	
	←→○	
全	→＋R2R1×	空蟬、黒蓮、蛍火のみ
	→＋R2△	空蟬、黒蓮、御門のみ
	→＋R2×	
	→＋R2×△	空蟬、黒蓮のみ

キシドーソード

構え	コマンド	備考
上段の構え	△	
	△△・△	風門のみ
	△△・×	蛍火、辰美以外
	○	
	○○	
	×	
	××	
	←△	
	↑○	
	↓○	
	→→△	風門のみ別技
	→→×	風門のみ別技
	←→△	風門、御門は別技
	←→○	
正（中）段の構え	△	
	○	
	○○	
	○○・△	風門のみ
	○○・×	蛍火、辰美以外
	×	
	←○	
	↑○	
	↓○	
	→→△	
	→→○	
	→→×	風門のみ別技
	←→○	
下段の構え	△	
	△△	
	○	蛍火、御門、辰美倒れる
	×	
	×△・○	黒蓮のみ
	←○	
	←○△	蛍火、辰美以外
	←×	
	↑○	
	↓○	
	→→○	
	←→△	
	←→○	
全	→＋R2△	風門、黒蓮のみ
	→＋R2×	風門、黒蓮のみ





まんが／北海道　望州あゆらさん

ポイントQ&A

Q：対戦モードをストーリー・モードのコスチュームでプレイする方法はないのでしょうか？

A：対戦モードのコスチュームは固定されています。しかし対戦が目当てなのであれば、一度ストーリー・モードを始め、そこに乱入すればＯＫです。戦闘回数を重ねると、どんどん悲惨な姿になりますが……（笑）。

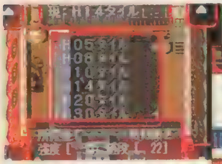
ベルデセルバ戦記 ～翼の勲章～

●発売日／97年4月18日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／AJ
●MC／1ブロック

戦場を生き抜くための6大戦略ガイド

その1◉飛空船のチューンアップ

3D空間での空中戦が魅力のこのゲーム。自分が操る飛空船をチューンアップして、戦闘を有利に進めよう。乗り換える飛空船はガルガナークのような砲台の多いものがオススメ。砲台は、誘導ロケット弾を使うことができるB型砲台がいいだろう。また砲台は連射機能のついているものや射程距離の長いものを買うと楽に戦いをこなせるぞ。エンジンは性能をよく見て買わないと飛空船自体の性能を低下させかねないので注意。



▲プロペラや装甲タイルも忘れずに強化すること。



▼攻撃力に影響する砲台はお金をケチらずに強化しよう

その2◉砲台への仲間の配置

仲間を砲台に配置するときは、まずキャラクターの能力を見てから決めるようにしよう。キャラクターの特徴に応じて砲台に配置しないと大幅な戦力ダウンになってしまうぞ。砲撃能力がとても高いバ・マッグやアグなどのキャラクターは、飛空船の前面にある砲台に配置することで、初めて実力を発揮するぞ。当然のことながら敵を攻撃するときは正面から狙うハズだ。間違っても後ろの砲台に彼らを配置しないこと。修理能力に優れたキャラクターは、もちろん飛空船の中に待機させて船体の修理を担当させよう。



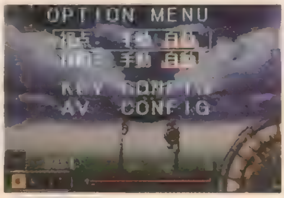
▲バ・マッグのような優れたキャラを性能のいい砲台に配置



▲キャラクターの特徴を見極めてうまく砲台に配置しよう

その3◉飛空船の操作はオートに

自由に空を飛び回りたい、というときは飛空船の操縦は手動でOK。だが、空中戦になったときに手動では攻撃がかなり難しくなってしまう。空中戦は、操船を自動にすれば楽に戦闘をこなすことができるぞ。このゲームの自動操縦は、セミオートで任意に操縦することもできるので、通常は操船を自動にしておけばいいのだ。敵と戦うときは基本的にヒット&アウェイの飛行パターンで、ほぼ勝つことができるが、旋回のときに動きが鈍くなるので、状況に応じて自分で操縦しよう。



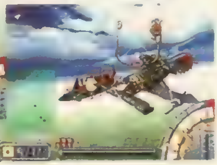
◀操縦が苦手な人は、操船を自動にして戦った方がいいぞ。

その4◉敵の背後をとる!

3Dドッグファイトタイプの STGでは、敵の背後をとるのは基本中の基本。敵の動きをよく見てうまく背後に回り込めれば、簡単に敵を撃墜することができるぞ。敵の背後に回り込むときは、敵の動きを先読みして減速しながら最小半径で旋回するのがコツ。ただし、敵の背後につくことに気をとられすぎると、ほかの敵機に狙われることがあるので注意しよう。もし、敵機が背後についてきたら上下移動しながら旋回すればかわせるはず。



▲敵の動きを先読みすれば楽に背後をとれるぞ。



▼敵の背後に回り込んだら追い越さないように注意。

その5◉ダメージに気を配れ

自機のダメージには細心の注意を払おう。敵の集中攻撃を受けてしまったときなどは、敵の艦隊から離れて修理キットでダメージを回復すること。態勢を立て直してから再び敵と戦おう。ここで無理に敵と戦えばダメージを回復することができずに撃墜されてしまう。敵から逃げることも1つの戦略だということを覚えておくといいだろう。それと空中戦が始まる前には街のドックで装甲タイルを完全に修復することと、修理キットを大量に買い込んでおくこと。戦闘前はこの2点を忘れずに。

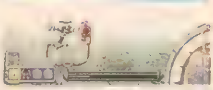


▶自機の装甲に注意。ダメージが大きい場合すぐに逃げること

その6◉単独行動は禁物

戦闘に突入して仲間の飛空船がいるときは、単独行動を避けよう。自機だけで敵艦隊に囲まれると容易に逃げることはできないので、集中攻撃を受けて撃墜されてしまうことになるぞ。できるだけ仲間の飛空船と一緒に行動して敵を倒す方法が、もっとも有効な戦術なのだ。味方の飛空船がいない場合でも1対1で戦うように心がけておくこと。経験値を稼ぐために、より多くの敵を倒そうなどと考えてはいけない。このゲームは普通にプレイしていれば経験値を十分もらえるので、無理をして敵を倒す必要はまったくないのだ。
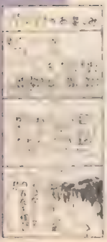




▲味方に頼ることも1つの戦術だということを忘れずに。



▲経験値を稼ぐために単独で敵艦隊に挑むのは危険。





まんが／埼玉県　夷隅さん

ポイントQ&A

Q：空賊編で飛空船をチューンナップしたいのですがお金が足りません。なにかいいお金の稼ぎ方はないのでしょうか。
A：ダナデウノで100Zの鉄鉱石かミスリルを255個買って、グラシアルの交易品屋に行って1個300Zで売れば合計51000Zも儲かるぞ。これを繰り返せばいくらでもお金を稼ぐことができるのだ。

空賊編でのサブイベントを大公開！

◉女空賊を仲間に

空賊編では自由に街を移動できる自由飛行の間に、仲間を増やすイベントがいくつかあるぞ。このイベントでは1度に3人の女空賊姉妹を仲間にすることができるのだ。ガルガナークのような、砲台が多く砲弾の数で勝負する飛空船に乗っている場合は、必ず仲間にしておこう。この姉妹の中では長姉のイルミナが砲撃能力に優れているので、かなり活躍してくれるはず。この姉妹とは3回戦うが、それほど強くないので安心。

チャート

シャッハ酒場で女空賊に会う
▼
空中戦1
▼
空中戦2
▼
ガジス酒場で、スリをしている女空賊に会う
▼
空中戦3



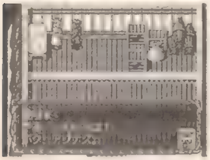
◀3人とも砲撃能力が高いので、砲撃手として使うのがベスト。

◉アブナスの発明

このイベントでは、非常に高い破壊力を誇る弾薬、パスク弾を入手できる。このパスク弾はA型砲台で使用できる弾薬の中では最強。しかしこれは300発しかもらうことができない貴重な代物なので、連射機能に優れた砲台にはセットしない方が無難だ。パスク弾を使えばどんなに強い敵に襲われても楽に撃墜することができるので、弱い飛空船に連射してしまってはもったいない。慎重に使うことを心がけよう。またアブナスに「変なもの」を渡すともらうことができるＳＨＧオイル（エンジンパワーが5%アップ）は、どこにも売っていないレアなアイテムなので、ぜひとも手に入れておきたい。

チャート

ヤズサのジャンク屋で「変なもの」を買う
▼
ケラペクのアブナスに「変なもの」を渡す
▼
ヤズサ郊外のアハテ家で「変なもの」を拾ったいきさつを聞く
▼
ケラペクのアブナスにパスク弾をもらう



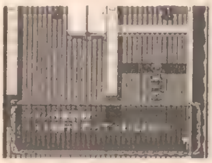
◀パスク弾は主人公が使う砲台にセットして大切に使うこと。

◉テストパイロット

ケラペクの将校から依頼されるテストパイロットの任務は、一定時間内にダミーの飛空船を全滅させるというもの。成功すれば1000Ｚの礼金をもらうことができるぞ。また、このときドックに飛空船のガルガナークが売り出されるようになるので、チェックしておこう。空賊編は軍隊編より仲間になる人数が多いので、砲台の数が多いガルガナークに乗った方が有利。そのためには、このイベントは必ずこなしておくこと。

チャート

ケラペクの将校にテストパイロットを依頼される
▼
空中戦
▼
将校に1000Ｚもらう
▼
ドックにガルガナークが売りに出される



◀テストに失敗してもやり直せるので、クリアするまでがんばろう。

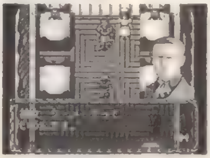
まんが／神奈川県　ポチさん

◉ハウエズナの恋

まずはグラシアルの病院に行ってみよう。病院ではハウエズナと看護婦のメーアが密会している現場を見ることができる。その後飛空船に戻って、ハウエズナと話すとハウエズナが言い訳じみたセリフをしゃべるはず。そして、この「病院→飛空船」という行動を繰り返すと、4回目にはハウエズナとメーアが結婚してしまうのだ。仲間になったメーアは、戦闘には向かないが、街を移動するときの窓口として活躍してくれる。

チャート

グラシアル病院でハウエズナとメーアの密会
▼
飛空船でハウエズナの言い訳
▼
これを4回繰り返す



◀メーアは飛行ルートのマップに切り替えずに街を移動できるぞ。

◉アグを仲間に

砲撃要員として、ぜひとも仲間にしておきたいアグ。彼は砲撃能力が非常に高く、その腕前は序盤で仲間になるバ・マッグと肩を並べるほどだ。仲間になってくれるキャラクターの中でも、1、2を争う砲撃手なので、できるだけ高性能な砲台に配置して敵を撃墜させよう。ちなみにアグを仲間にする手順は、ダナスピに行ってイジロフとダ・クダに話しかけるだけ。ほとんど手間がかからないので、必ず仲間にしておこう。

チャート

ダナスピの宮殿前でイジロフに会う
▼
宮殿内でダ・クダに会う
▼
宮殿入り口でアグが仲間に



◀アグを仲間にしたら前方の砲台を担当させるようにしよう。

◉ガイシとの決闘

ガーの闇市場に行くとガイシに決闘を迫られる。ガイシの挑戦を受けると強制的に空中戦となるので、あらかじめ弾薬などの補充をし、飛空船や砲台をチューンアップしておこう。この戦いに勝つことができれば10万Ｚもらえるので、ガルガナークなどの値段の高い飛空船を手に入れるチャンス。後の戦闘がかなり楽になるぞ。だが負けると逆に、10万Ｚ（持ち金が10万Ｚ以下の場合は有り金全部）取られてしまうので勝負はくれぐれも慎重に。シビアな賭けだが、何がなんでも勝利を手にしたいところだ。

チャート

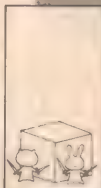
ガーの闇市場でガイシに決闘を迫られる
▼
空中戦

◉ニセ空賊退治

マクシララキでニセ空賊退治のイベントがある。現れたニセ空賊を見事退治すれば、司令官からの礼金として12000Ｚをもらえるぞ。さらに、1度限りの配給として風船爆弾、誘導ロケット弾、修理キットを受け取ることができるのだ。お金がなくて困っているときに、このイベントをこなすと、少しは楽になるだろう。交易に比べればそれほど儲かるわけではないが、経験値を稼ぐことができるので少し得した気分になるかも。

チャート

マクシララキの町中で空賊の噂を聞く
▼
司令官に空賊退治をかって出る





ポイントQ&A

Q：空賊編をプレイしていますが、自由飛行の間にチューンアップをするならどの街が一番いいのでしょうか
A：飛空船のチューンアップにはケラペクがもっとも適しているぞ。エンジン、砲台、プロペラなどのパーツの品ぞろえが充実している。また、テストパイロットのイベントをこなせばガルガナークを買えるようになるぞ。

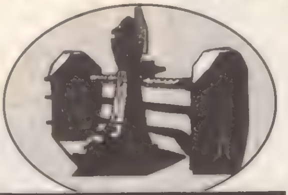
チューンアップに役立つ充実データガイド

飛空船

新しく乗り換えた飛空船は、砲台やエンジンなどの初期装備が弱いので、飛空船を乗り換えるときはお金に余裕をもたせておくこと。そのお金で飛空船をチューンアップしないと以前の飛空船と比べ、性能がそれほど変わらないケースも出てくる。飛空船にはいろいろな種類があるので、戦い方に応じて選ぶようにしよう。機動力を生かして一撃離脱などの戦法を得意とする飛空船にするなら、パルナート・ポックかセブレントリームがオススメ。火力、攻撃力を重視した戦い方をしたいなら、砲台の数が多いガルガナークかガゼラントがいいぞ。



パルナート・ポック			
HP	220	装甲枚数	220
旋回性能	480	上昇力	400
出力	190	積載量	250
プロペラ枚数	6	砲台数	4



ガゼラント			
HP	820	装甲枚数	380
旋回性能	400	上昇力	320
出力	500	積載量	700
プロペラ枚数	5	砲台数	9



ガルガナーク			
HP	1000	装甲枚数	900
旋回性能	240	上昇力	520
出力	1000	積載量	1200
プロペラ枚数	5	砲台数	14



ヴァルガート			
HP	460	装甲枚数	600
旋回性能	400	上昇力	400
出力	500	積載量	900
プロペラ枚数	10	砲台数	7



ジーテガート			
HP	820	装甲枚数	610
旋回性能	360	上昇力	340
出力	500	積載量	1050
プロペラ枚数	6	砲台数	6

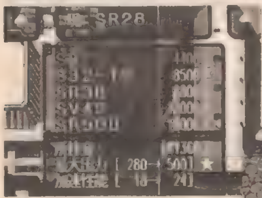


セブレントリーム			
HP	480	装甲枚数	590
旋回性能	500	上昇力	240
出力	500	積載量	750
プロペラ枚数	10	砲台数	9

エンジン

エンジンは値段が高いものほど性能が優れているので、その時点で売っている最も高価なエンジンを買っておけば、まず間違いはないだろう。ただし飛空船によって使えるエンジンの種類が異なるので注意が必要だ。エンジンの種類別では最高出力が高いSR500、MC1100、LXR2600などがいい。ただ、そのぶん値段も高いので、がんばってお金を貯めること。ほかのパーツは飛空船の性能に合わせてエンジンとの組み合わせを考えて買おう。例えば高速旋回が可能なセブレントリームのような飛空船であれば、最高出力のエンジンと最高速度がアップする鉄のプロペラをセッティングするのが望ましい。逆に旋回性能の低いガルガナークなどの飛空船はターボ機能がついた最高出力のエンジンと、加速性に優れたアレイ製プロペラがオススメ。このように飛空船の特徴に合ったセッティングをすれば、戦闘がぐっと楽になるはずだ。

ちなみに右で紹介しているエンジンデータで、頭文字がSのものはパルナート・ポック用、Lのものはガルガナーク用、Mはそのほかの機体に使用できるものだ。



▲エンジンを性能のいいものに変えるとチューンアップの効果がよくわかる。



▶エンジンは値段が高いが、そのぶん確実に役立つので、ケチらずじっくり選ぼう。

型式番号	出力	加速	ターボ	価格
S19	190	6	無	2000
S24	240	10	無	2800
SR28	280	18	無	4400
S32-T2	320	12	有	8500
SR38	380	24	有	8800
SV42	420	16	有	12000
SR500	500	24	有	16000
MK50	500	16	有	1000
M58	580	20	無	1800
M62	620	24	無	2700
MC66	660	28	無	3800
M70	700	31	無	4900
MVX750	750	32	有	6000
MV80	800	22	無	7800
ME900	900	46	無	9000
MV960	960	36	無	9000
MX900	900	40	有	9000
MC1100	1100	40	有	15000
LV1000	1000	60	無	2000
LV1700	1700	70	無	4000
LS1800	1800	52	無	5000
LX2000	2000	60	無	7000
LXR2600	2600	90	無	12000





まんが／山形県　細矢智子さん

ポイントQ&A

Q：空中戦で敵の艦隊になかなか勝つことができません。楽に勝つ方法はありませんか？
A：空中戦が始まったらブレーキをかけて、エンジンを停止させよう。そして、味方機が敵の戦力を減らしたのを確認してから始動しよう。残った敵はほとんどが瀕死の状態なので楽に撃墜できるぞ。

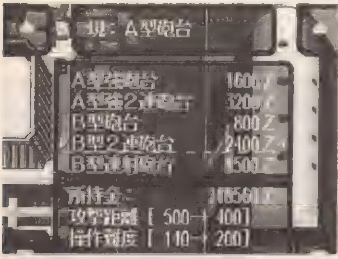
装甲タイル

装甲タイルは強いものほど単価が高くなる。ダメージが大きいと、修理にかかる金額もかさむので、戦闘では最小限のダメージに抑えて敵を倒そう。装甲タイルが強くなればダメージの量を大幅に減らしてくれるので、その時点でもっとも強いものと買い替えよう。装備したら装甲の修理を忘れるな。

タイル名	装甲値	単価
H5タイル	5	2
H8タイル	8	4
H10タイル	10	5
H14タイル	14	8
H20タイル	20	14
H30タイル	30	22

砲台

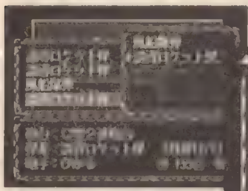
砲台を買い替えるときは、弾薬との組み合わせをよく考えて選ぶようにしよう。砲台にセットできる弾薬は、砲台のタイプによって違うのだ。強い砲台を買ったとしても弾薬が弱ければ意味がなくなってしまうぞ。そのあたりのバランスを把握してから砲台を買い替えるようにしよう。砲台にはさまざまな種類があるが、オススメはB型砲台。このタイプの砲台は、最終的にホーミング魚雷を使うことができるぞ。このホーミング魚雷は威力が高く、敵を追尾するので多めに買っておけば必ず役に立つハズだ。B型砲台の中では、2連砲台、飛距離の伸びる速射砲台、高速砲台などがオススメ。強力な弾薬と組み合わせて使えば、あっさりと敵艦を撃墜できるぞ。砲撃要員が足りない場合などは、自動砲台に買い替えれば戦力の補強になる。また、お金が足りないときは、弾薬で攻撃力を補うという手段もあるので覚えておくといいだろう。すべての弾薬をセットできるC型砲台は、各飛空船で1カ所にしか設置できないので、主人公用に特にチューンアップしておくこと。もちろん強力な弾薬を装備しておくことも忘れないようにしよう。



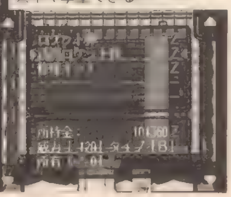
◀砲台を買い替えたらすぐに弾薬をセットしておくこと。仲間を砲台に配置することも忘れないように

砲弾

最初はA型砲台なので、裂弾や徹甲弾などの弾薬を使うことになる。このタイプの砲弾は、弾薬リストを見ればわかるように威力はあまり高くない。できるだけ早めにB型砲台に買い替えておくことが必要。というのもB型砲台用の弾薬には、誘導ロケット弾やホーミング魚雷といった威力が高いものが多いからだ。もちろん誘導弾とはいえ百発百中というわけにはいかないが、ほかの弾薬を使うよりも確実に命中率がアップするぞ。C型砲台で使用できる風船爆弾や浮遊機雷などの弾薬は威力が高いので、高価だが数発買っておくと役に立つはずだ。



▲風船爆弾などの特殊な弾薬はピンチのときに役立つはず。



▼誘導系の弾薬を使えば、敵を素早く撃墜できる

プロペラ

飛行速度に大きく影響するプロペラは、それほど高いものではないので、早めに買い替えておこう。アレイ製は加速に優れ、鉄製は最高速度がアップする。自機の性能や得意とする戦術に合わせて、よく考えて選ぶことが大切だ。

プロペラ名	速度	加速	単価
木製プロペラ	100	100	500
アレイ製プロペラ	100	109	600
鉄のプロペラ	107	92	600
アルミのプロペラ	102	100	600

砲台名	攻撃距離	操作難度	価格
A型軽砲台	400	100	600
A型2連軽砲台	400	180	1200
A型4連軽砲台	400	400	3000
A型砲台	500	140	1000
A型2連砲台	500	280	2000
A型4連砲台	500	500	4000
A型強砲台	600	200	1600
A型強2連砲台	600	380	3200
A型強4連砲台	600	700	6400
A型自動砲台	600	100	2000
A型2連自動砲台	600	100	4000
A型4連自動砲台	600	200	8000
B型砲台	400	100	800
B型2連砲台	400	200	2400
B型速射砲台	500	160	1500
B型高速砲台	600	200	1900
B型2連高速砲台	600	360	4200
B型自動砲台	600	100	3800
B型2連自動砲台	550	100	6500
C型軽砲台	400	100	2000
C型2連軽砲台	400	180	3000
C型砲台	500	140	3000
C型2連砲台	500	280	4000

砲弾名	威力	飛距離	単価	タイプ
裂弾	40	50	3	A
焼夷弾	60	50	5	A
強化裂弾	70	50	7	A
徹甲弾	30	50	4	A
ねじり徹甲弾	40	50	6	A
メタル徹甲弾	60	50	9	A
パスク弾	180	50	18	A
散弾	10	50	4	B
ぶどう弾	20	50	5	B
三式弾	30	50	10	B
プロペラ魚雷	30	50	3	B
ロケット弾	120	50	7	B
誘導ロケット弾	120	50	11	B
ホーミング魚雷	220	70	22	B
風船爆弾	300	200	40	C
浮遊機雷	400	200	60	C
ショック音弾	30	30	20	C





まんが／愛知県　植田智博さん

ポイント Q&A

Q：飛空船の砲台には、どのキャラクターを中心的に配置すればいいのでしょうか？
A：砲撃手としてはアグやバ・マッグがオススメ　それ以外だとカジャルコやハウエズナがいいだろう。砲撃能力が高いキャラクターがいない場合は、自動砲台に買い替えてしまうという方法もあるぞ。

ライアット・スターズ

●発売日／97年5月2日●価格／¥6,800
●メーカー／ヘクト
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

本格的戦術SLG『ライアット・スターズ』を極めろ!

◉戦闘の基本「SS」をマスターしよう

このゲームの戦闘を有利に進めるうえで、もっとも重要な要素である「Super Star Abilities（以下SS）」。まずは、そのSSについて詳しく説明していこう。不利な状況をも覆すほど便利な必殺技＝SSを覚えるには、「功績レベル」とキャラのレベルを上げるしかない。つまり、いくらジュエルを使ってレベルだけを上げても、戦闘で活躍して功績レベルを上げないと覚えないのだ（ただし、キャラクターのクラスによって覚えるものは決まっている）。もう1つ、スーパージュエルというアイテムを使えば1個につき1つ、SSを覚えさせることができる。ただ、このアイテム自体かなり貴重なものなので、使い所を誤ると泣きを見るぞ。なおSSは、戦闘アニメをオフにしていると使えないので注意。



▲SSがあるとないとでは、かなり難易度が変わるといってもいい。



▶戦闘アニメをオフにすると、パーティアタックは使えるが、SSは使えない。

使える「SS」はコレだ!

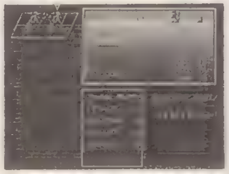
いろいろあるSSだが、その中でもっとも便利なのは「エスケープ」。「戦闘から逃げるだけ」なので地味に思えるが実はこれが重要。リーダーがこれを持っているユニットはジェムがある限り敵の攻撃を受けないのだ。瀕死のときや間接攻撃を受けたときなど、かなり重宝するぞ。下に編集部がオススメするSSをまとめてみた。これらはスーパージュエルを使って、早めに覚えておくとかなり戦闘が楽になるぞ。

オススメ「SS」一覧表

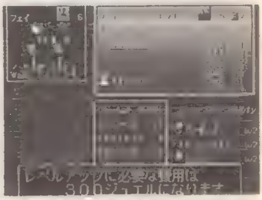
名称	効果
スーパーヒーリング	レベル1～2。ユニット内の全キャラのHPを回復する魔法。
ファイアストーム	レベル1～2。敵全体を火炎系の魔法で攻撃。序盤ではボス戦などで重宝する。
サンダースフィア	レベル1～2。敵全体を電気系の魔法で攻撃。機械兵や砲台などのメカ系の敵によく効く。
エスケープ	戦闘から確実に逃げ出せる。地味だが、必ず役に立つので、ぜひ覚えよう。
スピードスター	レベル1～2。ユニットの移動力がレベル分アップ。覚えるだけで効果あり。
とうそつりょく	レベル1～2。ユニットのウェイト値がレベル×10ダウン。覚えるだけで効果あり。
ステルスウォーク	敵ユニットの影響を受けないで移動できる。覚えるだけで効果あり。

◉キャラクターの育成法

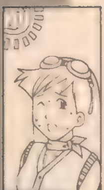
このゲームではプレイヤーが、かなり自由にキャラ育成を行えるようになっている。その育成方法は、「ユニット」、「キャラクター」、「パラメータ」と、大きく分けて3通り。基本的にはユニット全体をレベルアップさせる「ユニット」が効率がよくオススメ。「キャラクター」は新たにユニットに加わったキャラになど、そのユニットのレベルを平均化させる場合に行い、「パラメータ」は、クラスチェンジで足りないステータスだけを上げたいときにのみ、行うようにしよう。ジュエルは大事に使うべし。



▲1人のキャラだけ強くするより、ユニット内で平均的に強くする方が効率がいいぞ。



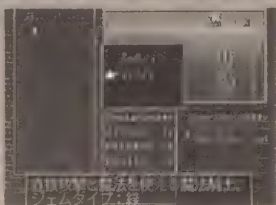
▲ジュエル（＝お金）は、このゲームで特に貴重。無駄なく使おう。



クラスチェンジはレベル10で

特殊な条件（ステータスやアイテムなど）が必要な場合もあるが、基本的にレベルが10になると、クラスチェンジを行うことができる。キャラのレベルは99まで上げられるので、するかしないかはプレイヤーしだい。では、どのタイミングでクラスチェンジをするのがよいのか？　結論だけを言うと「レベル10になった時点」で、早めにクラスチェンジをするのがもっとも効率がいい。クラスチェンジしたときにSSを覚えたり、ときには能力値が上昇するからだ。条件をクリアしたキャラは、すぐクラスチェンジだ。

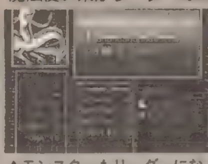




▶クラスチェンジのとき、ＡボタンをI押してどういうクラスなのか確認しよう。

ユニットのリーダーにはどのキャラを？

リーダーには、レベルやステータスに関係なくどんなキャラでもなれる。普通はSSをたくさん覚えているキャラがなった方が有利（戦闘中に使えるSSはリーダーが覚えているものだけ。当然リーダーがやられてしまうと、ほかのキャラが生きていても、回復するまでそのユニットはSSを使うことができない）。オススメはエスケープを覚えることのできる、剣士系やアーチャー系のキャラだ。また、全体攻撃魔法が使える、魔法使い系がリーダーのユニットも便利だ。



▲モンスターもリーダーになれるけど、SSが使えない。



▼強力なSSを使える魔術師系キャラがオススメだ

まんが／福島県　くさかべゆかりさん

ポイントQ&A

Q：SSはたくさんの種類がありますが、どのキャラがどのSSを覚えるのですか？
A：一番簡単な見分け方は、スーパージュエルを使ってみればわかる。知りたいキャラに合わせると、「どのSSを覚えさせますか？」と聞いてくる。このとき表示されるSSがそのキャラの覚えられるSSだ。

全キャラクタークラスチェンジフローチャート

●クラスチェンジフローチャートの見方…矢印の「→」は、レベルが10以上になれば、クラスチェンジが可能なもの。「…」は、クラスチェンジに特殊な条件(アイテムやステータスなど)が必要なものです。

人間系

- 武闘家 → マーシャルマスター
- 剣士 → 勇者 → ソードマスター
- 剣士 …→ アーマーナイト([illegible]) → シェルナイト
- 重剣士 → アーマーナイト → シェルナイト
- 重剣士 …→ 勇者([illegible]) → ソードマスター
- フェンサー → ヴァルキリー → フレイア
- フェンサー …→ アーマーナイト([illegible]) → シェルナイト
- アーチャー → スナイパー → サジタリス
- アーチャー → ハンター → レンジャー
- ナイト → パラディン → サイレントナイト
- ナイト …→ ウイングナイト([illegible]) → ペガサスナイト
- ナイト → スクワイア → ロード
- 魔術師 → アークメイジ …→ ウィザード(ちしきのしょ)
- 魔術師 → セイジ …→ ウォーロック(ちしきのしょ)
- 魔術師 …→ スクワイア([illegible]) → ロード
- ソーサレス → ウィッチ …→ フォーチュンテラー(ちしきのしょ)
- ソーサレス → ビーストマスター …→ エンジェリック(ちしきのしょ)
- ソーサレス …→ スクワイア(LV10·STR10以上) → ロード
- フリーナイト → ビーストナイト
- フリーナイト → ドラグーン
- ファルコナー → ドラゴンテイマー

※ナイト系のウイングナイトは、早めに作っておくと便利。その移動力を生かして、村などでもらえるアイテムをしっかりゲットしておこう。ジュエルが少ないときは1体だけでも可。1～2章ならそれだけでも何とかなるぞ。また、スクワイアは魔法を使うことができる。後衛に配置すれば、普段は魔法で攻撃し、バックアタックされてもナイトなみに戦ってくれる便利なキャラだ。できればナイトからより、魔術師やソーサレスからクラスチェンジする方がオススメ。魔術師系キャラのいるユニットには、ピクシーを1～2体加えておくことをオススメする。ピクシーは魔術師の魔法をパワーアップさせることができるからだ。ソーサレスでも全体攻撃魔法が使えるようになるぞ。

亜人間系

- ホビット → ブラウニー …→ オウガ(しんかのきのみ) → アトラス
- リザードマン → トログロダイト → ドラコニアン
- ダークメイジ …→ デビルロード
- サキュバス …→ リリス
- ダークナイト …→ ダークガーディアン
- ピクシー → フェアリー → シルフ …→ エアリア([illegible])
- ピクシー → サテュロス → セイレーン

※ダークメイジ、サキュバス、ダークナイトのみクラスチェンジにはレベルが20以上必要なので注意。

モンスター系

- エルフキャット → ケットシー → アサシンキャット
- エルフキャット …→ カーバンクル(しんかのきのみ) …→ ジュエルビースト([illegible])
- キラーウルフ → ヘルハウンド → フェンリル
- ベビードラゴン → バシリスク → ドラコリスク
- ベビードラゴン → ファイアドラゴン → シャドードラゴン …→ ティアマット
- ベビードラゴン → ファイアドラゴン → ルビードラゴン …→ サラマンダー
- ベビードラゴン → フロストドラゴン → プラチナドラゴン …→ バハムート
- ベビードラゴン → フロストドラゴン → クリスタルドラゴン …→ ケルブシルフ([illegible])
- グレイウーズ → スライム → ハームプディング
- グレイウーズ → ゼラチナスキューブ → メビウスキューブ
- グレイウーズ → ローパー → シュリーカー
- ゴーレム → ストーンゴーレム → コロッサス
- ゴーレム → アイアンゴーレム → センチネル
- スケルトン → スカルナイト
- レイス → スペクター …→ リッチ(やみのもんしょう)
- ウィプス → ネルガリ → カロン
- ウィプス → エンセルビースト → アスタロット

※ドラゴン系のバシリスク、ドラコリスクはイマイチ使えない。ドラゴンを育てるなら、ケルブシルフやバハムートなど強力なスペシャル攻撃を持つキャラにしよう。グレイウーズ系は弱いので、無理に育てる必要はない。

魔法使い系はどれを最上級職にすればいいのか？

魔術師系の最上位クラスになるには「ちしきのしょ」が必要。だがこのアイテム、ゲーム中に手に入れられるのは1つのみ。つまり、1人しか最上位の魔術師にクラスチェンジできないのだ。オススメは男性キャラなら、イビルフォース以外の全魔法を覚えるウォーロック。特に、回復魔法のスーパーヒーリングは何かと便利。女性キャラなら、エンジェリック。簡単に言うとウォーロックの女性版といった感じだ。ただ、スーパーヒーリングは覚えるのだが、ウォーロックに比べて全体的に使うことのできる魔法は少なめなのが残念。



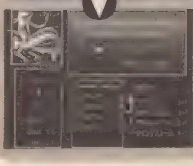
◀誰をクラスチェンジさせるか…。

モンスター系はどれが使えるのか？

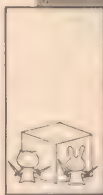
人間系のキャラに比べると、イマ1つ使いにくいモンスターたち。クラスが最下位ではまったく使えない。だが、さすがに最上位のクラスまで成長させればメインキャラとして働いてくれる。さて、ここでは各モンスターをどのように進化させればいいのかを説明していこう。エルフキャットはジュエルビーストがオススメ。後衛に配置するといい。ドラゴン系はやはりケルブシルフ。スペシャルのウインドストームは超強力。ウィスプはアスタロット。魔術師系キャラと同じ使い方ができる。



◀最初は使えなかったドラゴンも…。



◀育てればこんなに強くなるのだ。





まんが／大阪府　ぱりさん

ポイントQ&A

Q：キャラクターを雇ったときの顔と名前は、どうやって決まるのですか？
A：キャラの名前と顔はある程度決まっていて、雇ったときにそれがランダムで出てくる。人間キャラはクラスごとに約10種類、亜人間キャラは約5種類ずつある。だが、モンスターは1種類しかないのだ。

全41＋(α)バトルの隠しアイテム&ワンポイント攻略

●表内の座標は横軸：縦軸で表されています。例えば（1：4）だったらカーソルを一番左上に合わせて、右に1つ、下に4つカーソルを移動させた地点にアイテムがあるというワケです。なお、（※）の付いているアイテムは、小屋や洞窟でもらえるものです。

序章〜第1章

この序盤でゲームの流れ、システムに慣れておこう。アイテムを逃さず入手するため、できれば早めにウイングナイトを作っておきたい。

序章●「嵐の中で」

1：4	バスタードソード
14：7	パワーストーン2個
8：8	パワーストーン2個

第1章●「結成！ 第9軍」

①ファーストミッション

2：3	カルボナイト
7：5	こびとのメイス

②前線

11：6	300ジュエル
16：3	しんかのきのみ

③救援

12：2	アイスブランチ
16：5	ジェムストーン
2：1	スーパージュエル(※)
12：12	1000ジュエル(※)

④ベルディーザの魔女

4：11	パルチザン
16：6	してんこうせき

⑤妖精の森

8：4	ジェムストーン
21：12	きたかぜのシロップ
1：1	みずのドレス(ぎんのくびかざり)(※)

⑥もしも願いがかなうなら

3：7	カルボナイト
20：2	カジノのメダル100枚
2：14	フレイムソード(※)

⑦新兵器

5：2	してんこうせき
17：13	カルボナイト
3：1	いかずちのゆびわ(※)
12：16	エルフィンボウ(※)

⑤の妖精の森で、左上の赤い屋根の小屋へ行くとみずのドレスがもらえる。また、王女が行った場合には「ぎんのくびかざり」がもらえるのだ。

第2章

2章では分岐ポイントが3カ所もある。とくにストーリーには変化がないので、欲しい隠しアイテムのある方に行くといいだろう。

第2章●「進撃！」

①発端

10：5	してんこうせき
16：7	600ジュエル

②研究所

10：11	カルボナイト
14：17	ジェムストーン
3：5	カルボナイト
3：2	ジェムストーン(※)
13：6	してんこうせき(※)
21：17	サンダーメイル(※)

③-A 誇り高き一族

20：6	300ジュエル
7：4	ウォーハンマー

③-B 亡霊の住む森

13：8	ジェムストーン
20：12	400ジュエル

④-A タイムリミット、3時間

13：3	カルボナイト
5：11	しのびのころも

④-B 駿馬の国

20：9	くろきしのやり
19：0	してんこうせき
3：2	いかづちのけん＋1(※)

⑤激突

19：10	グリンジェムソード
14：5	アルティマイト
11：18	ほのおのよろい(※)
3：1	ぎんのうでわ(※)

⑥-A 砂漠を越えて

2：1	トクロフのやり
19：14	せいりゅうのウロコ

⑥-B イフリート

15：10	カルボナイト
17：4	してんこうせき

⑦紅の騎士

15：0	800ジュエル
27：8	してんこうせき
17：16	かぜのマント(※)

⑧侵攻

3：1	してんしのけん
1：17	いかずちのやり＋1
1：19	フレイムボウ＋1
29：9	メンバーカード

③の分岐ポイントは、リザードマンを雇いたいならA、アンデッド系を雇いたいならBを選択しよう。それぞれクリア後に雇えるようになるのだ。4－Aを3時間以内にクリアするとシロンが、4－Bでは主人公で説得すればニールがそれぞれ仲間になる。また、この面では中立のカーバンクルがいる。できれば仲間にしてあげよう。⑥での分岐は、Aでウイングナイトのベアトリスが、Bだとファルコナーのシャーリーが仲間になる。

第3章

この3章は、分岐もなく1本道のゲーム展開。ここまで来ると敵も強くなってくるので、十分レベルアップしておこう。

第3章●「策謀の果てに」

①ファリーナの財宝

17：2	してんこうせき
1：20	ジュエルリング

②争奪戦

6：2	アルティマイト
10：8	アルティマイト

③逃走

3：7	カルボナイト
1：13	ぎんのうでわ
2：15	1000ジュエル(※)

④バウアーの動乱

1：12	グラディウス
21：9	アイスブランチ＋2

⑤追いつめられた策士

6：3	こおりのよろい＋1
18：12	デモンズボウ
15：10	むらまさ(※)

⑥野望、潰えて

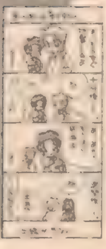
6：8	せいりゅうのヤリ
12：11	デモンメイル＋1

⑦脱出

17：5	300ジュエル
17：11	300ジュエル
5：5	セラフィックメイル
14：16	パワーリスト
2：21	300ジュエル

④では、敵を倒さずにクリアすれば多額のジュエルがもらえる。始まったら主人公以外をオトリにし、敵を左右に誘導しよう。敵に攻撃されても全滅させないように注意。敵が分かれたら、主人公は一気にクレスを目指し説得しよう。ここでのボーナスはかなり大きいぞ。必ずゲットしよう。





まんが／愛知県　北原健光さん

ポイントQ&A

Q：ユニットの移動タイプはどのようにして決まるのですか？　法則のようなものがあるのなら教えてください。
A：ユニットの移動タイプは、ユニット内のキャラの移動タイプの中で「一番遅いもの」になる。飛行、低空、軽装、水陸、通常、馬、機械、重装の順でだんだん遅くなっていくのだ。

第4章

ストーリーもいよいよ佳境に向かう第4章。ここでの分岐によっては、5章でセティ&ユイティが仲間になる。2人ともかなり強いぞ。

第4章●「漂着」

①新たなる脅威

3：11	してんこうせき
16：1	アイスブランチ＋1

②闇を司る者

18：13	クラッシャー
28：12	アルティマイト
10：1	ルーンソード(※)

③もう1人の魔族

9：12	ジェムストーン
16：9	しんかのきのみ
10：6	せいりゅうのウロコ(※)
7：0	してんこうせき(※)

④魔族と帝国と

20：14	ペトロブレード
10：7	アルティマイト
4：1	みかがみのよろい(※)

⑤決戦

13：1	せいりゅうのウロコ
18：12	トクロフのやり

⑥来襲

11：11	せいりゅうのやり
2：2	さんじん

⑦静寂の森で

20：7	こおりのメイス＋2
5：0	かげのせきばん(※)

④で登場するリムルは主人公で説得可。成功するとリムルと配下のユニットがゲストユニットになる。⑤はマップ右上にある火山が2時間（画面左上に表示されている）経つと爆発（周囲5ヘックスにダメージ）するので注意しよう。セティ&ユイティを仲間にしたいなら、このマップで説得してから倒そう。⑥でマップ左上にある「かげのせきばん」を手に入れるなら、まずリムルを撃破してからの方が無難だ。

ルートは2通り

4章最初の分岐は、「②闇を～」でセティを、「③もう1人～」でユイティを撃破したかどうかで決まる。撃破しなかった場合は下にあるAパターン、撃破した場合はBパターンになるぞ。ちなみに、Aパターンはもらえるアイテムが多く、Bパターンはジュエルが多い。どちらにもある「⑤決戦」は、多少メッセージが違うだけだ。

Aパターン：④魔族と帝国と → ⑤決戦 → ⑦静寂の森で

Bパターン：⑤決戦 → ⑥来襲 → ⑦静寂の森で

第5章

1カ所だけ分岐ポイントが用意されている。どちらも貴重なアイテムをもらえる。また、隠し面は確実にクリアしておくこと。

第5章●「許されざる者」

①上陸

23：1	カジノのメダル200枚
3：3	800ジュエル

②リムローズの戦い

25：10	カジノのメダル200枚
10：0	アルティマイト
4：4	グングニル(※)
26：17	フレイムボウ＋2(※)

③-A 父と子と

16：0	してんこうせき
23：10	せいりゅうのウロコ
3：4	しのびのころも(※)
26：12	やすらぎのゆびわ(※)

③-B 砦の戦い、再び

5：5	してんこうせき
10：10	フレイムソード＋1

④トライアングルフォートレス

8：16	フェアリーリング
21：12	1000ジュエル
4：2	サンダーメイル＋2(※)
26：19	フォースメイル(※)

⑤許されざる者

アイテムなし

⑥最後の戦い

16：8	パワーストーン2個
5：5	パワーストーン5個

②のボスユニット・マラナと3回引き分けると（4章の「⑤決戦」でセティ&ユイティを説得したときのみ）、セティ&ユイティが援軍として登場。以後仲間になる。ここまで来たならマラナは、はっきり言って弱い。2人を仲間にする場合は、エスケープを使い何とか3回耐えよう。③での分岐はもらえるアイテムの数から、Aの方がオススメ。しかも、セネカと父親のちょっとしたイベントも見ることができるのだ。④で入手できる「サンダーメイル＋2」と「フォースメイル」は、このあとの最終戦に備えて、確実にもらっておこう。



隠し面

別にクリアしなくてもストーリーには関係ないマップ。その2とその3は、アイテム「かげのせきばん」が必要。

その1 修行の聖堂

19：4	デモンメイル＋1
25：4	デモンメイル＋1
3：2	デモンメイル＋1

条件 4章で、隠れ里のドルガンの家でホアグ王子と話をし、そのあと広場へ行ってキャビア王女と話をすれば出現する。

その2 いにしえの神殿

1：16	ファフニール
15：16	フレイムボウ＋1

条件 5章のアプルミーズ城で王女と話をする。そのあと、いにしえの街の領主と話せば出現。

その3 館と幻

3：4	さんじん
11：5	アルティマイト
13：5	デモンズボウ
27：4	せいりゅうのウロコ

条件 5章のアプルミーズ城で王女から「いにしえの街」の話を聞く。するとマップにいにしえの街が現れる。そのあと、再びアップルミーズ城で王子と話せばOK。

ミニイベントも見逃すな!

「デビルズラック」をもらおう

3章で「きたかぜのシロップ」を持って妖精の村へ（以前にケーキを作ってもらっている）。民家で「かぜぐすり」をもらえるので、それをカッフィの武器屋で売る。もう一度武器屋に入るとデビルズラックがもらえるのだ。

「アルテミスのゆみ」をもらおう

リムロースに競馬場を作ってない状態で、3章の5をクリア後にカーラインの広場で話をする。そのあと、リムローズの広場➡マーベラスの広場➡カッフィの町長宅➡カッフィの広場と移動し、話を聞いていけばもらえる。



まんが／東京都 月島咲耶さん

ポイントQ&A

Q：戦闘シーンで、魔法を使ったとき「LV.1」とか「LV.2」とか表示されますが、あれはいったい?

A：それは、魔法のレベルを表しているのだ。レベル1が単体攻撃魔法で、2が全体攻撃魔法（威力小）、3が全体攻撃魔法（威力大）。どの魔法を使うかは、クラスによって変わるので注意。

リフレインラブ
～あなたに逢いたい～

●発売日／97年3月14日●価格／¥6,000
●メーカー／リバーヒルソフト
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

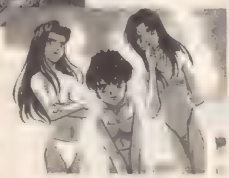
好みのあの子と結婚するために押えておきたいポイントを紹介！

このゲームで描かれるのは、大学生の男女7人による恋の物語。主要登場人物7人のうち、女の子は3人。プレイヤーは大学卒業までの残り1年間で彼女たちの中から1人を選択し、その子のハートをゲットするのが目的だ。また、『リフレインラブ』では、ほかの恋愛SLGよりもキャラクターの年齢層が高めで、大人の雰囲気の恋愛が楽しめるようになっているのが魅力。

ここでは、3人のキャラクター別の全イベント発生条件と、ベストエンディングを確実に迎えるための攻略法をお贈りするぞ。この記事を参考にして、好みのあの子とのベストエンディング（つまり幸せな結婚）を、ぜひ体験してほしい。



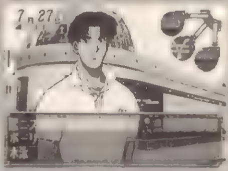
▲プレイヤーの友人は、じつに個性派揃い。



▶女の子3人も、それぞれが違う魅力を持っている。

男友だちとの友情も重要

大学に行ったことのある人はもちろん知っているだろうし、そうでない人でもわかるとは思うが、キャンパスライフというものは、女の子を追いかけているだけでは成り立たない。友だちとのつき合いも、非常に重要なモノなのだ。特にこのゲームでは、友だちの友好度がイベントのトリガーになっている場合もあるぞ。友だちはくれぐれも大事にしておこう。



▲たまには遊びに誘ってやる。たとえ本意じゃなくても、実は連中、ホントにいいヤツらなのだ。

パラメータアップはバイトで

このゲームでの主人公のパラメータは、イベント発生のトリガーとなっているだけで、女の子の好感度とは、基本的に関係はない。パラメータアップのコマンドを選択すると、自由に行動できる時間が減ってしまううえにパラメータの上昇率もそれほどよくはないのだ。パラメータアップは同時にお金も稼げるバイトに任せ、利用するのは体力を回復するときくらいにしよう。



▲必要なパラメータを上げることができるバイトを選択することもときには重要だ。

◉女の子や友だちに会うためには、ここへ行くのがGOOD！

このゲームでは、1週間女の子（もしくは友だち）に会わないでいると、その人のプレイヤーに対する好感度（または友好度）が下がってしまう。ここではそんな事態を極力避けるために、いつどこに行けば会いやすいか、オススメスポットを絞って紹介するぞ。困ったらここへ行ってみよう。



▲ほぼ確実に会える場所があるキャラは、好感度も上がりやすいのだ。

大学
重要度☆☆☆

平日に行けば、3人の男友だちによく会うことができる。ただし、土曜と日曜、さらに夏休み中は基本的に誰にも会うことができない。また、たとえ会えたとしても誰が出てくるかわからないので、確実性には欠けるのが残念。

桜咲女子短大
重要度☆☆☆

平日に行けば、3人の女の子たちに高い確率で会うことができるが、大学と同じく確実性には欠ける。また、かすみに会うこともある。休日は基本的に誰にも会えないが、夏休みなら、ときどきかすみが来ていることがある。

花屋
重要度☆

土曜、日曜の昼頃なら、女の子たち（中でも特に朋美）に会うことができる場合が多い。また、夏休みになると朋美がここでバイトをしているので、ほぼ確実に会うことが可能。彼女に会いたいならここを重点的に攻めよう。

カクテルバー
重要度☆☆

金曜、土曜、日曜といった週末の夜は、高い確率で女の子たちに会うことができる。また月曜の夜に行けば、バイトが休みなため、哲哉に会えることも多い。夏休みは、平日の夜ならいろいろなキャラと会えるチャンスがある。

繁華街
重要度☆☆☆

週末であれば、昼から夕方にかけていろいろなキャラに高い確率で会うことができる。平日でも、夕方以降なら女の子と会うチャンスがあるぞ。特に夜は、祥子によく会える。なお、これらの条件は夏休み中も同様なのだ。

デパート
重要度☆☆

週末になると、いろいろなキャラが登場するスポット。ただ、デート中だったりもするので（このときに会うと好感度が下がる場合が多い）、行くのは避けた方が無難な場合も。平日は、夕方に朋美と会うことができる場合もある。

公園
重要度☆☆

平日は、昼から夕方にかけて行くと誰かに会える可能性が高い。特に女の子に、中でも蘭に会うチャンスが若干高め。夏休み中は基本的に同じ条件だが、月曜から土曜にかけてと、曜日面での制約がゆるくなる。

レンタルビデオ
重要度☆☆

週末の夜に、いろいろなキャラによく会うことができる。休日の暇つぶしのためのネタを仕入れに来ているのだろう。平日の夜は、Hビデオを借りに泰蔵が現れることが多い。夏休みも同様に、週末に来れば誰かに会える確率が高い。

コンビニ
重要度☆

夕方になると、食料調達に誰かが訪れていることがある。夏休みであれば、土曜や日曜に誰かに会えることもある。ただし、食事時以外はほとんど誰もいないので、誰かに会いたいならばしっかり時間調節をしておく必要があるぞ。

なおさんの店
重要度☆☆☆

週末にお客としていろいろなキャラが訪れていることが多い。また、土曜の昼は蘭がアルバイトしているため、ほぼ確実に会うことが可能。夏休み中は、日曜以外であれば高い確率で誰かに会える。また、土曜にはやはり蘭がいる。





まんが／島根県 鵜堂ジン江さん

ポイントQ&A

Q：このゲームはまだやったことがないんですが、登場する女の子は3人だけなんですか？
A：それじゃ寂しすぎるよね。大丈夫、ヒロインの3人に劣らぬ魅力的な女の子が、他にもたくさん登場するぞ。その女の子たちには、アルバイトしたり、イベントを発生させることによって出会うことができる。

◉佐倉朋美と結婚するために…

朋美と結婚するためには、まず11／30に「朋美が好き」と答えることが第1条件。そのあと20のイベントを発生させ、21、22のうちどちらかのイベントを発生させなくてはならない。これらの条件を満たしたうえで、5、9、10、13、18のイベントの内最低3つを発生させておけば、朋美とのベストエンディングが決定する。なお、表中にある「好感度ＲＡＮＫ」は、ゲーム中では隠しパラメータになっている。好感度の数値がそれぞれ0〜40：ＲＡＮＫ1、41〜60：ＲＡＮＫ2、61〜80：ＲＡＮＫ3、81〜90：ＲＡＮＫ4、91〜99：ＲＡＮＫ5となっていて、ゲーム開始時は全員好感度ＲＡＮＫ2からスタートする。会って話をすることで1〜2増減し、デートをすることで4〜5増加する（シンボリックパラメータを見れば、一目瞭然だ）ので、計算しながらプレイするとより確実にイベントを発生させられるぞ。



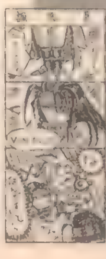
▲穏和な性格でほんわかした雰囲気の朋美は、夏休み中は花屋でアルバイトしている。マメに会いに行くようにしよう。



◀おとなしい女の子だけど、スポーツはかなり好き。アクティブなデートでもＯＫだ。

	日時	場所	発生条件	内容
1	7／1〜26・夕方（月〜金）	家庭教師Ａ宅	なし	朋美が家庭教師をしていることを知る
2	7／1〜31・夜（日曜）	カクテルバー	朋美の好感度がＲＡＮＫ2以上で、所持金が2000円以上	カクテルバーで朋美と会う
3	7／3〜24・昼〜夕方（日曜）	デパート	なし	朋美と会う
4	7／24・朝〜夕方	駅前	なし	朋美と駅から相合い傘
5	7／24・夜	朋美宅	イベント4が発生していない	朋美が風邪を引く
6	7／25・朝	自宅	イベント5が発生している	朋美からお礼の電話
7	7／26〜9／16・朝〜夕方	花屋	なし	朋美がバイトをしている
8	8／5・朝	自宅	なし	朋美から下着泥棒の件で電話
9	8／8・夜	朋美宅	イベント8が発生していて、その日から毎晩張り込みをしている	下着泥棒と遭遇
10	8／17・夕方〜夜	自宅	朋美の好感度がＲＡＮＫ3以上で、センスが50以上	朋美と夏祭りへ行く
11	9／7〜15・朝〜夕方	自宅	朋美の好感度がRANK2以上	朋美から相談ごとの電話
12	10／7〜21・朝〜夕方（月曜）	自宅	朋美の好感度がＲＡＮＫ3以上で、所持金が5000円以上	朋美からプールへ誘いの電話
13	10／14〜25・夕方（火〜金）	駅前	所持金が20000円以上	チーマーにからまれる
14	11／5・深夜	自宅	哲哉が朋美に告白していて、所持金が2000円以上	朋美から悩み事の電話
15	11／21・深夜	自宅	哲哉が入院していない場合	みんなで温泉へ行く
16	12／1・早朝	自宅	11／30に「朋美」と告白した場合	朋美に告白する
17	12／2・深夜	自宅	イベント16が発生した場合	朋美からの返事
18	12／5〜6・昼〜夕方	オフィスビル	なし	朋美が祥子に恋愛相談
19	12／16・早朝	自宅	哲哉の好感度がRANK2以上で、朋美の好感度がRANK4以上の場合	朋美とかすみがケンカをする
20	12／17〜19・昼〜夕方	朋美宅	朋美の好感度がＲＡＮＫ4以上の場合	朋美と海へ行く
21	12／20・夜	桜咲女子短大	朋美の好感度がＲＡＮＫ4以上で、イベント20が発生した場合	朋美の誕生日を祝う
22	12／21・朝〜夜	朋美宅	朋美の好感度がＲＡＮＫ4以上で、イベント20が発生した場合	朋美宅で、彼女のお母さんと電話で話す
23	12／24・夜	駅前	イベント21か22を見ていて、朋美が帰省することを知っている場合	朋美を見送る





まんが／富山県　ロングさん

ポイントQ&A

Q：自分が結婚できなかったのに、友だちが結婚してることがあるんですけど？
A：基本的に、好感度（友好度）ＲＡＮＫが2以下の場合、そのキャラ同士が結婚することになるのだ。だから、表面上だけでも友だちと仲良くしておけば、抜け駆けされることはなくなるのだ（笑）

◉高宮祥子と結婚するために…

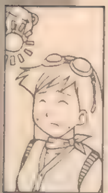
祥子と結婚するためには、11／30に「祥子が好き」と答えておくことが第1条件。さらに、12／24の時点で好感度がＲＡＮＫ５まで上がっていて、3、6、8、20のイベントの内最低3つ発生させておくことが必要だ。ポイントは3のイベントで、これは発生条件にほかの2人の女の子の好感度も関わってくる。祥子を狙う場合は、ほかの女の子にも愛想よくしておいた方がいい。なにせ彼女は、男にはキツいけど、非常に友だち思いの女の子だからね。けっこう条件は厳しい方かな!?

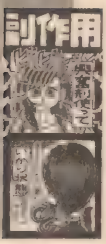

▲強い彼女だけどやっぱり女の子。頼られたら、応えてあげたい。



▲彼女とのデートは、やっぱり静かで落ち着けるところがいいね。

	日時	場所	発生条件	内容
1	7／1〜31・夜（土曜）	カクテルバー	祥子の好感度がRANK 2以上で、所持金が2000円以上	祥子に会う
2	8／12・夜	自宅	女の子の好感度がそれぞれRANK 2以上	誕生パーティに誘われる
3	8／13・夕方	祥子宅	イベント2で「行く」と答えた場合	祥子の誕生パーティ
4	8／19〜21・夜	自宅	知性が55以上の場合	入社試験の誘い
5	8／23・昼	オフィスビル	イベント4で「行く」と答えた場合	入社試験
6	8／23・夜	自宅	イベント5が発生した場合	祥子からお詫びの電話
7	9／4〜12・夜	カクテルバー	所持金が2500円以上	祥子にドライブに誘われる
8	9／16・昼	自宅	イベント7が発生した場合	祥子とドライブに行く
9	9／24〜28・深夜	自宅	所持金が5000円以上	祥子の恋人役をする!?
10	10／9・昼〜深夜	自宅	なし	昴介の、祥子への告白未遂
11	10／11・深夜	自宅	イベント10発生後、公園へ行かない場合	祥子から怒りの電話
12	10／17・深夜	自宅	イベント11が発生した場合	祥子と一彦の別れ話
13	10／1〜11／30・夕方（金・土）	なおさんの店	祥子の好感度がRANK 4以上で、イベント10が発生していない場合	祥子となおさんの内緒話
14	11／12〜22・夜（平日）	祥子宅	なし	祥子の部屋に上げてもらえる
15	11／21・夜	自宅	哲哉が入院していない場合	みんなで温泉旅行
16	12／1〜3・夜	繁華街	祥子の好感度がRANK 3以上の場合	繁華街で祥子に会う
17	12／4・深夜	自宅	祥子の好感度がRANK 4以上の場合	祥子が「かくまってほしい」とやってくる
18	12／5・朝〜夜	自宅	上記のイベントで祥子をかくまった場合	祥子が一日中家にいる
19	12／6・夜	自宅	祥子をかくまっている場合	朝からいなかった祥子が帰ってくる
20	12／7・早朝	自宅	祥子をかくまっている場合	祥子が姿を消す
21	12／14・深夜	自宅	女性キャラの中で、祥子の好感度が最も高い場合	祥子が家に連れ戻される
22	12／16・夕方	桜咲女子短大	なし	SPに囲まれ、帰宅する祥子を見る
23	12／19・夕方	桜咲女子短大	朋美か蘭に祥子がお見合いすることを聞いている場合	祥子に声をかけるが、無視される
24	12／24・深夜	自宅	祥子の好感度がRANK 5の場合	祥子から電話が来る





まんが／岐阜県　田中将司さん

ポイントQ&A

Q：ヒロイン以外の女の子を狙うことも……可能ですか!?
A：例外を除くと、答えはノーだ。彼女たちの中には、ゲームの進め方によってはプレイヤーを慕ってくれる女の子も存在するのだが、最終的に彼女たちとのエンディングを迎えることはできないようになっている。

◉結城蘭と結婚するために…

蘭と結婚するためには、11／30に「蘭が好き」と答えておくことが第1条件。そのうえで3、8、11、15、19、20、22のイベントの内4つを見ていて、さらに26のイベントを発生させなければOK。3人の女の子の中では、結婚するのがもっとも簡単なのだ。ただし、終盤になると登場しなくなるので、序盤で好感度を稼いでおくことが必要だぞ。



▲土曜は、なおさんの店でアルバイトをしている。



◀元気印の蘭らしく、やっぱりデートは体を動かすものが好まれるぞ。

	日時	場所	発生条件	内容
1	7／1～31・夜（金曜）	カクテルバー	蘭の好感度がRANK 2以上で所持金か2000円以上	蘭と会う
2	7／6～31・夜（木曜以外）	レンタルビデオ	レンタルビデオで泰蔵と4回以上会っている場合	Hビデオを借りたところを蘭に見られる
3	7／13～27・夕方～夜（日～火）	公園	蘭の好感度がRANK 2以上の場合	公園でたそがれている蘭に会う
4	7／15～19・朝～夜	公園	天気が雨の場合	哲哉と蘭の相合い傘
5	8／1～3・朝～夜	蘭宅か桜咲女子短大	なし	蘭の誕生日を思い出す
6	8／3・夜	自宅	イベント5が発生していて、朋美が花屋でバイトしていることを知っている場合	蘭に花を贈ることを決意する
7	8／4・朝～夜	蘭宅	イベント6が発生していて、花を購入している場合	蘭に誕生日プレゼントを贈る
8	8／4～16・夜	自宅	何らかの形で蘭の誕生日を祝っている場合	蘭が部屋を掃除しにやって来る
9	8／11～25・夜	蘭宅	なし	蘭宅前で不審な男を発見
10	8／25・夜	自宅	イベント9が発生した場合	蘭から電話
11	8／25・深夜	蘭宅	イベント10が発生し朋美の下着泥棒騒ぎが解決している場合	蘭のストーカーを撃退
12	9／18・夜	自宅	蘭の好感度がRANK 2以上	なおさんの誕生日を祝う
13	10／1～11／22 11／25～30・夜（水曜）	カクテルバー	蘭の好感度によって内容が変わる	カクテルバーで蘭と会う
14	10／1～11／30・夜（土曜）	なおさんの店	蘭の好感度がRANK 4以上	なおさんの店で蘭におごってもらう
15	10／21～25・夕方	公園	天気が晴れの場合	スケッチしている蘭を発見
16	10／29・夜	自宅	蘭の好感度がRANK 2以上	蘭と海へ行く
17	11／1～29・夕方～夜（木～金）	カクテルバー	哲哉が入院していない場合	蘭と泰蔵の2ショットを発見
18	11／21・夜	自宅	哲哉が入院していない場合	みんなで温泉旅行
19	12／1～4・朝	桜咲駅	なし	不動産屋で、蘭と会う
20	12／2～4・夕方～夜	蘭宅	なし	蘭が部屋に上げてくれる
21	12／5～6朝～夜	蘭宅	なし	蘭が留守にしている
22	12／7・昼～夜	なおさんの店	蘭の好感度がRANK 3以上の場合	なおさんの店で蘭と会う
23	12／8～13・朝～夜	蘭宅	なし	蘭の家の前で朋美と会う
24	12／14・昼～夜	なおさんの店	イベント22が発生した場合	なおさんから、蘭の消息を聞く
25	12／17・深夜	自宅	なし	蘭からエアメールが届く
26	12／24・夜	朋美宅	12／21～23の間に、朋美宅でのパーティに誘われている場合	蘭抜きのメンバーでクリスマスパーティ
27	12／24・夜	自宅	パーティに行かなかった場合	蘭から電話が来る





まんが／新潟県　りるひなさん

ポイント Q&A

Q：左ページ「例外」というのは一体……？
A：哲哉の妹、かすみ。彼女とのエンディングが、一応存在するのだ。ヒントは「哲哉の入院中に何度もお見舞いに行く」、「温泉旅行をキャンセルしてかすみに会う」、「クリスマスイブ直前にかすみに会う」の3つだ。

ガメラ2000

●発売日／97年4月25日●価格／¥5,800
●メーカー／大映・VIE・DF
●ジャンル／3D・STG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

ギャオスDNA奪回をはばむ敵はこうやって倒せ!

『ガメラ2000』での攻撃方法は、自機からのショットと、ガメラからのプラズマ火球の2種類がある。プラズマ火球は、ショットボタンを押しっぱなしにすることで照準を切り換え、敵をロックオンしてから発射する。だが、ショットを撃たずに敵弾を避けながらロックオンするというのは、最初はかなり手こずるだろう。したがって、慣れないうちは難易度をEASYにしてプレイし、慣れていくにしたがって難易度を上げていくのがいいだろう。

ここではプレイする上で知っておきたいことを"基礎"としてまとめておいた。これをふまえて練習していけば、上達も早くなること間違いなし。ぜひ参考にしてほしい。

基礎1 敵の弾はショットで破壊!

超音波メスを除くほとんどの敵弾は、自機のショットで破壊することができる。大型の敵の砲台など、弾を撃ってくる部分に集中的にショットを叩き込めば、弾を破壊した上に敵にダメージを与えられて一石二鳥だ。そのためにも、敵の構造はよく把握しておきたい。



◀砲台を集中攻撃で破壊できれば、そのあとの戦いが有利になる。



◀先端が丸いレーザーは、丸い部分を撃って破壊することが可能。

基礎2 視界の移動はすばやく!

視界を変えるときに大切なのは、今自分がどこを向いているかを把握する、ということ。特に、敵が真上や真下にいる場合は混乱してしまうことが多いので注意しよう。



基礎3 ガメラアタックは計画的に!

ガメラアタックは、一度使うとしばらく使用不可能になるし、チャージ中はプラズマ火球を発射できない。やたら連発するとピンチを招くことになるぞ。使いどころを決めていこう。



全8ステージの中から難関となる場所をポイントごとに攻略だ

◉STAGE2

中ボスの大型機には、ガメラアタックがあまり効かない。プラズマ火球中心で戦い、ショットは砲台を狙って、敵弾を消すようにしよう。

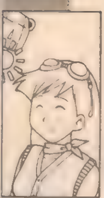
ボスは腕を開いて鳴いた後に停止して光弾攻撃をしてくる。腕を開いたところでガメラアタックをチャージ、止まったのを確認してから攻撃すれば、一気にHPの半分を奪えるぞ。第2段階目も基本は同じ。鳴き声がしたら光弾攻撃が来るので、止まったところにガメラアタックを当ててやればOKだ。



▲弾幕を張られてもあわてずに。落ち着いてショットで対処すれば大丈夫。

▼このぐらいのタイミングでガメラアタックを出せば効率よく当てられるぞ。







▲この黄色い敵は、弾を撃つ前にホーミングレーザーで退治しよう。

▼この2足歩行メカを野放しにしておくと面倒なことになる。弾を消しつつ破壊せよ。



◉STAGE3

前後左右から敵が現れるが、実際に攻撃してくるのは前方の敵だけ。あわてて視界を移動させてしまうと、その方向からも攻撃されてしまい、前方の敵にも対処できなくなる。ここではなるべく視点を移動させずに戦おう。

このステージで優先的に破壊したいのは、黄色いV字型のミサイル。耐久力が高いのでショットよりもガメラアタックで破壊しよう。2体1組でバリアを張る敵は、どちらかを倒せばバリアを消せる。2足歩行のメカは、1機ずつ手早く処理。この敵は視界変更を活用しよう。

◉STAGE4

ステージ開始直後に、右と左にルートが分岐する（難易度は左がやや低い）。最初に登場するギャオス犬はショットの方が効果的。地下に降りる途中の超音波メスを撃ってくる敵は、発射までのタイムラグを利用して片づけよう。

どちらのルートも中ボスはたいしたことはないが、問題はボス。口から吐く弾は頭に照準を合わせてショットを撃てば破壊しながら攻撃できるが、右腕からの弾は完全に破壊することは難しい。腕の軌道の少し下を狙うのが比較的確実だが、多少ダメージを受けることは覚悟しておこう。

▼ボスは真上を通って移動するので、見失いやすい。レーダーを見て位置を把握せよ。





▲超音波メスはチャージ中に片側へ寄り、逆に発射したら切り返す。



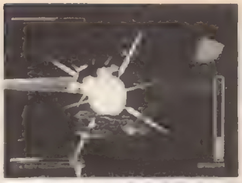
まんが／群馬県 いずみー？さん

ポイントQ&A

Q：2面の中ボスに手こずっていたら、いきなりやられてしまいました。耐久力はずいぶん残ってたんですが…？
A：2面中ボスは、破壊できるところをすべて壊してしまうと自機に向かって体当たりしてくる。これに当たると一撃で落とされてしまうのだ。ロックオンできるところが3カ所になったら、速攻でカタをつけないといけないぞ。

◉STAGE6

幼体ギャオスは前後からしか攻撃してこない。視界の外からの超音波メスは、チャージ音が聞こえたら上下どちらかに寄り、発射音が聞こえたらすばやく反対に切り返して避けよう。地下水路の触手は、地下に入るときにガメラアタックを溜めて、後方に出現したらアタックだ。前にまわって天井を崩し始めたら、落下物はショットで破壊しよう。ボスのギャオス亜成体×３は、舞台が夜なこともあって見失いやすいので、ガメラアタックをおりまぜつつ戦うのがいいだろう。見失ったらガメラアタックで追いかけて、所在を明らかにするのだ。


◀ガメラアタックは敵を自動追尾するので、見失ったときに便利だ。


◀ネオ香港市街の幼体ギャオスは出会い頭に超音波メスを撃つことが多い。


◀地下水道の触手は、先端が開いたときにショットを撃ち込むとラク。


◀戦いが長引くと、攻撃が激しくなってくる。ショットで破壊しよう。

◉STAGE7ボス

第１形態

ボスの解説の前に、要塞ポッドについて。上部のミサイルは、分裂前なら１発で破壊可能。分裂させてしまったら、無理に全部破壊するよりも回り込んで避けよう。

ボスの第１形態は胸と触手からの弾、腕からのレーザーで攻撃してくる。胸からの弾は、あまり動かずに自機の正面に来たものだけ壊していこう。触手の弾は、破壊しようとすると胸からの弾に当たることが多いので、引きつけてから撃った触手の側に避けるのがよい。また、触手はなるべく破壊しないようにしよう。再生した触手は攻撃のタイミングが早くなるので、レーザーとの複合攻撃になってしまうからだ。腕から発射されるレーザーは、発射した腕の方に避けていけばいいだろう。

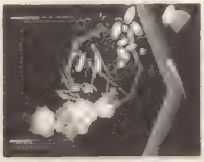

◀触手からの弾は、これぐらいまで引きつけてから上に避けよう。

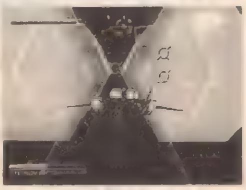

▲レーザーはダメージが大きい。発射した腕の方に避けるように。

第２形態

このボスは、倒すと第２形態になって復活する。もちろん、ＨＰも最大に戻るので、ここまでなるべくダメージを受けないようにしておきたい。

さて、第２形態は腕からのばらまき弾、翼からの６発の弾、口からのリング状超音波メス、胸からの２連レーザーで攻撃してくる。腕からのばらまき弾は、第１形態の胸からの弾と同じように、あまり動かず当たりそうな弾だけ処理するといい。翼からの弾は、発射されたら左右どちらかの３発を破壊して逃げ道を確保、残りは近づいてきたところを破壊しよう。リング状超音波メスは中をくぐり抜けながら本体を攻撃。胸からのレーザーは、画面中心付近で左右に動かなければ当たらないぞ。上下には動けるので、頭、胸、腰をロックオンして攻撃しよう。


◀リングの中にいるときにほかの攻撃がきたら、これは仕方がない。


▲レーザーを避けているときは、上下に振ってロックオンだ。

まんが／東京都　風太郎さん

◉STAGE8

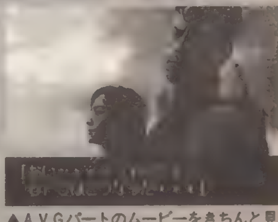
ＵＦＯの攻撃方法は、赤い誘導レーザー、青い拡散レーザー、ミサイル、必殺光線の４つ。最初は誘導レーザーと拡散レーザーで攻撃してくるぞ。誘導レーザーは先端を撃てば破壊可能。拡散レーザーは見て回避できるので問題はないだろう。３回レーザーを撃つと、接近されてロックオンしづらくなるので、ガメラアタックで攻撃だ。そのあとはミサイルとレーザーの複合攻撃が続く。７回ミサイルを撃つと、必殺光線を発射するコアが開く。発射される前に破壊せよ。プラズマ火球は着弾までのタイムラグがあるので、ショットとガメラアタックで攻撃しよう。


▲側面の発射口を破壊してしまえば、誘導レーザーと拡散レーザーによる攻撃はなくなるぞ。


▲５回目のミサイルの後、ＵＦＯがまた接近してくる。ここでガメラアタックを溜めておくといい。

最高のエンディングを目指せ!

このゲームは、ステージ間のＡＶＧパートでどれだけムービーを見たかで、エンディングが３段階に変化する。エンディングのランクは、スタッフロールの前に出てくるエンブレムの色（上から順に金、銀、銅）で確認できるのだ。また、ＳＴＡＧＥ８でＵＦＯが倒せないと、ＳＴＡＧＥ９で再戦となる。その場合は、ムービーを全部見ていても銀しか取れないぞ。金が取りたければ、ＳＴＡＧＥ８で負けるわけにはいかないのだ。


▲ＡＶＧパートのムービーをきちんと見ていないと、ＳＴＡＧＥ７が終わった段階でエンディングになってしまうのだ。

金のエンブレムを取れるかな!?







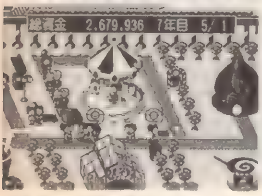
ポイントQ&A

Q：ＦＡＭＩＬＹモードっていうのがあるそうなんですけど、どんなモードなんですか？
A：このモードは早い話が２人同時プレイモードで、１Ｐが自機と照準の移動と視点の変更、２Ｐがプラズマ火球のロックオンとガメラアタックを担当するモードだ。ロックオンしながらショットが撃てるのでかなり楽になるぞ。

新テーマパーク

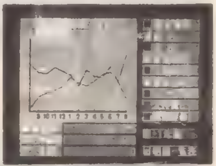
- ●発売日／97年4月11日●価格／¥5,800
- ●メーカー／EAV
- ●ジャンル／SLG
- ●対応周辺機器／なし
- ●MC／4ブロック

名経営者と呼ばれるためのツボ教えます



▲自分の好きなようにテーマパークが作れる！ と始めてはみたが、その難しさに悩んでいる人も多いだろう。

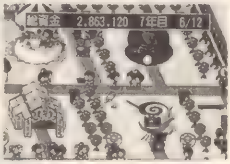
自分だけのテーマパークを作ることができるこのゲーム。だが何のお手本もない中でのオリジナルパーク作りは、初心者には少々難しいのも事実。前作よりもシステム的に簡略化されて遊びやすくなったとはいえ、漠然とプレイしているだけでは〝理想のパーク作り〟どころか、赤字を防ぐことすらままならないだろう。そこで今回は「どういう風に拡張したらいいのか？」、「効果的なアトラクションの設置方法は？」、「お客の満足を得るためには？」などなど、初心者がつまずきやすそうな点をピックアップして解説。『新テーマパーク』経営者の基本的な心得を説明していこう。このゲームならではの独特のテクニックを身につけて、理想のパーク作りにぜひとも役立ててもらいたい。



▼この独特なノリに慣れるまでは、赤字経営から抜け出すだけでも一苦労しそうだ

小さい段階からパークとして機能するものを作ろう

どの段階でも共通していえるのは、「パークとして機能するものを作る」ということ。そのパークの規模に関係なく、来場したお客さんは「1つの完成したパーク」として見ているのだ。訪れたパークにトイレやベンチがなかったら…？ 飲食店がなかったら…？ 順路が複雑だったら……。お客の視点から考えれば、どういったものを作ればいいか見えてくるハズ。



▲基本的なものは、ひと通りそろえておこう。

◉ベンチやトイレを軽視するな

ゲームを始めたばかりの頃は、どうしてもアトラクションを設置することに専念しがち。確かにパーク内にたくさんのアトラクションがあるのは重要な客引きの要素であるし、決して間違いではない。しかし、いくら楽しいパークでも、長い間滞在してグルグルと順路を回っていれば、お客さんの疲労が溜まってくるのは当たり前だ。そこで昇り階段の先や、体力を消耗しそうなアトラクションなどの出口にベンチを置いて、お客さんの疲れを癒してあげるようにしよう。また、ベンチは飲食系のショップ付近に置くのも効果的だ。トイレについても同様で、食べ物屋はたくさんあるのに、トイレがない……なんて場合も、お客さんに悪い印象を与えかねないので、注意しよう。

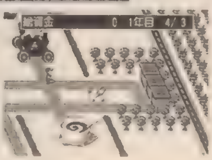




▲◀お客さんをチェックしてみて、「疲れた」系の不満があったら気をつけよう。



▲階段を昇りきったあとなど、設置するのに効果的なポイントを見つけだすのだ。



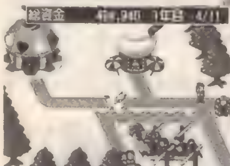
▲トイレと並木はワンセットで置こう。こういった組み合わせを考えるのも必要だぞ。

◉ある程度先を見越した構築を

感性にまかせて、思うままアトラクションやショップを配置するのはとても楽しい。だが、実際にそうやって作りあげたパークは、一見派手でもムダな部分が多かったりする場合がほとんど。そこで各設備を置く前に、頭の中で1度その配置を考えてみることにしよう。入り口や出口の向き、そこからつながる歩道の伸ばし方、周回コースなど、ある程度決めてからのほうが余計な資金を使わなくて済むぞ。将来的にほかのアトラクションを置く場合などを考え、あらかじめスペースを空けておいたり、歩道を伸ばしたりするのも、多少見栄えは悪くとも、結果的には効率がいい。常に先を見越すことだ。



▲全体マップなどを活用して、現在のパークの形をチェックしておこう。



◀1区画（ブロック）にすべての要素を揃え、ブロックごとに拡張して、通路でつなぐのも効果的だ。

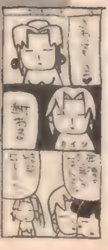
◉実在のパークを参考にしよう

お客さんの視点から考える、という点では実在のパークの各設備の配置は非常に参考になる。たとえば、どこの遊園地でも出入り口付近は、ショップが立ち並んでいるはず。来たばかりのお客さんの目を引くため、帰るお客さんがおみやげを買うため、このゲームにおいても出入り口にショップを置くことは集客の面で非常に効果的なのだ。また、「食べたから出す」的な考えから飲食店の近くにトイレを作ったり、複雑な通路にも関わらず1つも案内板がなかったりと「ゲームだからこそ」やってしまう間違いの数々など、実在のパークから学ぶべき点は非常に多いぞ。まずは、自分のよく知っているパークを真似して作ってみるのもいい。本物がどれだけ考えて作られているのかが、きっとわかるハズだ。



▲お客さんの視点から見るため、3Dモードで歩き回るのもいいかも。





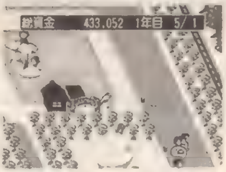
まんが／埼玉県 うにさん

ポイントQ&A

Q：アトラクションを設置したのに、お客さんがぜんぜん乗ってくれないんですけど？
A：アトラクションは駆動していますか？ まだならばスイッチを入れましょう。それでもダメなら入り口の確認。ちゃんと通路に面していますか？ 入り口まで通路でつないでますか？ チェックしてみて下さい。

アトラクションや環境設備の配置は適正に!

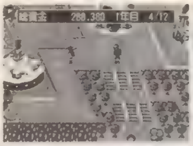
各アトラクションごとに設定されている集客度や興奮度によって、集まってくる客層は大きく変化してくる。また、段差による高低差は、お客さんへの影響が大きいので要注意だ。自分のパークに合った設備を置くように心がけよう。



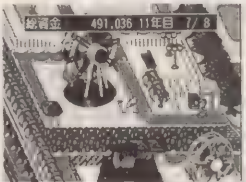
▲噴水や池も、お客さんを和ませる重要なアイテムだ。

◉高い所には展望系が「お約束」

『新』になって新しくなった要素である土地の高低差。歩道を引いたり、モノレールやジェットコースターに外周を回らせようとしたときに邪魔な感じもするが、実はこの高低差を使ったテクニックがあるのだ。それはズバリ「展望系アイテム」の設置である。観覧車などの、高さを生かしたアトラクションは通常よりも高い所に置くことで、その興奮度を増すことができるのだ。ほかにも、急角度で落ちるジェットコースターなどを作るのもおもしろいぞ。



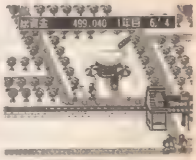
◀階段を昇ればお客さんは疲れる。無意味な設置は逆効果だ。



◀やはり観覧車などは、高いところにある方が効果的だし、見栄えもいいね。

◉集客度の高いアイテムをチェック

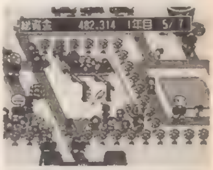
この項目の冒頭でも書いたように、各アトラクションやショップなどにはそれぞれ異なった集客度や興奮度が設定されている。その特性を知ることも、効率のいいパーク作りには必要である。単純に人を集めるという点においては、飲食系のショップが1番強い。序盤はビッグバーガーやドンキーコーラのようなファーストフード系は必需品だ。ただしゴミが出やすくなるので、ゴミ箱を設置したり、スイーパーを雇ったりして対処しないとかえって逆効果(パーク内が汚くなる)になりかねないので注意。一方、アトラクションの方では、ジゴクメグリやマジックカーペットなどが高い集客度を見せる。これらも最初のうちから設置できるものなので序盤の小規模パークではこれらを入り口付近に置いてお客さんの目を引こう。特にマジックカーペットは、高さによる興奮度アップも望めるので一石二鳥だ。



▲集客度の高いものは、それなりに弊害があるのだ。



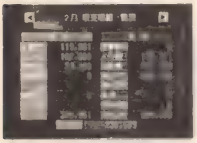
▲ショップを、人気アトラクション近くに置くのも○。



▲序盤は、これらのアイテムを活用するのが効率がいい。

本格的な拡張は経営が軌道に乗ってから

少しでも早く自分のパークを大きくしたいと思うのは当たり前。しかし経営が軌道に乗らないうちから大幅な拡張をするのははっきりいって無謀だ。パークを大きくすれば当然それだけの維持費がかかるし、何よりも開発費用がバカにならない。毎月の収支計算を見て、黒字の分だけ開発を進めてみるなどの節度ある拡張を心がけよう。また人気のないアトラクションは、いさぎよく壊してしまうのも赤字脱出への近道だ。



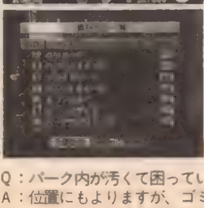
▲せめて月に1度は、この収支計算画面を確認しよう。

◉価格設定の㊙テクニック

パークの価値を決めるのは、なんといってもお客さんの評価だ。どうすればお客さんは満足するか……これはやはり、価格の安さがポイントだろう。しかし高い評価を得るために、すべてのものを安くしていたらあっという間に大赤字になってしまう。では、どうすればいいのか? これはかなりウラワザ的だが、集客度の高い「稼ぎポイント」のアトラクションをかなり高い価格帯に設定しても、それ以外の設備をすべて(入場料も含む)低めにすれば、なぜかお客さんは怒らないのだ。トータルで黒字になるよう、いろいろと調整してみよう。



◀まずは、たくさんの人が集まってくる「稼ぎポイント」を見極めることだ。



◀設定だけを見るとかなり「あこぎ」だが……お客さんの不満はなぜか少ない

まんが/愛知県　ゆきのさん

◉バージョンアップのすすめ

各アトラクションに対して行えるバージョンアップは、乗客数などの性能を引き上げてくれるもの。多額の研究費と時間を費やしてできあがった新アトラクションも、バージョンが低ければ大した効果は得られない。特に資金の少ない序盤では、アトラクションを乱立するよりも、数を絞ってバージョンアップしよう。

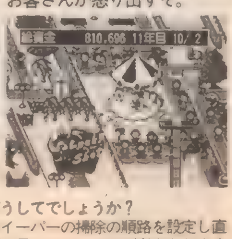


◀根本的にかかる資金が、開発のときと違って安いのだ。

◉お客の回転率が重要

儲けるために重要なのは、なんといっても「お客さんの回転率」。高めるポイントは3つ、①アトラクションの運転スピードを早める。これは同時に興奮度も上げられて、一石二鳥。ただし、限度を過ぎるとお客さんの反感を買うぞ。②周回を短くする。ジェットコースターなどでは、1周に時間がかかればそれだけ回転数も悪くなるのは当然。もちろん、短すぎるのも問題だが。③アトラクション間を効率よくつなぐ。これはアトラクションの出口と次の入り口を一方通行などでつなぎお客さんを無駄に歩かせないようにするというもの。これも、適度に休ませないと歩きっぱなしでお客さんが怒り出すぞ。





▲▶何はともあれ、これだけお客さんがいれば、バンバンと入場料を落としていってくれることであろう。





ポイントQ&A

Q:パーク内が汚くて困っています。ゴミ箱もあるしスイーパーもいるのに、どうしてでしょうか?

A:位置にもよりますが、ゴミ箱はお客さん次第なのでしょうがないとして、スイーパーの掃除の順路を設定し直してみましょう。あまり変わらなければ、パークの大きさに対してスイーパーが不足していることが考えられます。

DEEP SEA ADVENTURE
～海底宮パンタラッサの謎～

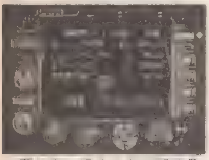
●発売日／97年3月20日●価格／¥5,800
●メーカー／タカラ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

各章のポイントをピックアップして徹底的にチェック

第1章◉海底都市レイマー

まず最初は、宝の地図を手に入れるために、夢の海で＄3,000のお金を稼ぐことになる。夢の海では金貨や絵画などの重量が軽く、高値で売れる宝を集めて効率よくお金を稼ごう。そして宝の地図を手に入れたら、バナビア海に行って、城壁の周りにある5つの水車を稼働させる。すると地下用水路へと続く扉が開くのだ。

地下用水路の途中には天井が崩れる場所があるので注意すること。また、ここには4つのスイッチがあって、作動させると宝物庫へと続く扉が開くぞ。あとは、宝物庫の前にいる巨大なホオジロザメを倒せばパンタラッサの弓を入手できるので、回収して脱出しよう。


▲夢の海に行くときは所持品は最小限に抑えて、できるだけ多くの宝を入手しよう


▲パンサラッタの弓を手に入れると、天井が崩れて脱出することができる。

対ボス戦

巨大ザメはとにかく動きが速いので、左右と上下移動を駆使して背後を取られないようにすること。上方から回り込めば、背後を取ることも可能だ。また、サメは体当たり攻撃を仕掛けてくるが、これは部屋のスミにいると、たいがいやりすごせるぞ。

第2章◉シュルフーク海底火山

まずは、ラッセの誘いで参加するタイムアタックレースで優勝し、＄3,000の賞金をもらおう。

次に百科事典を手に入れるために海底火山に行くことになるが、その前に改造ドックで耐熱コーティングを装備しておくこと。耐熱コーティングを装備せずに火口に入ると、溶岩の熱でダメージを受けてしまうからだ。火口の奥に進むと、海賊船のフリゲーターが待ち構えているぞ。こいつを倒すと沈没船の中に入れるのだ。そして、沈没船の中には、緑色の壁がある。これを破壊すると部屋の中に入れるぞ。いくつもある部屋の1つに百科事典がある。発見するとイベントに突入するぞ。


▲海底火山では、耐熱コーティングを装備していないと先に進むことはできないぞ。


▲通路の横に見える緑色の壁を破壊して奥に進むと、宝があるのだ。

対ボス戦

フリゲーターは天井にある排気口をぶつけないと倒すことはできない。普通の攻撃はまったく効果がないので、武器を装備する必要すらないのだ。この難敵を倒すコツとしては、真上で平行に移動しながら排気口に体当たりする。これで上手くぶつけられるぞ。

第3章◉北極海の暗号

まずはクリスの家で見つけた謎の暗号文を解読するため、ゲパルディアの古物商に会いに行く。最初は店の主人に追い返されてしまうが、お土産屋でトリュフを買っていくと、暗号解読機を貸してくれるぞ。暗号を解読すると宝が北極海にあると示されているので、改造ドックで耐冷コーティングを装備しよう。北極海に行くには、闇のサルベージ船をチャーターするのに$1,000も払わなければならないので、お金に余裕をもっておくこと。北極海では、流氷に注意しながら目的の場所まで行って凍結氷河を破壊しよう。そこで、ケガをしたシロナガスクジラを助けると弓矢のバッテリーをもらえるのだ。


▲流氷にぶつかると、ダメージを受けてしまう。上手く避けながら慎重に進むこと。


▲北極海に行くときは、改造ドックで耐冷コーティングを装備しておこう。

対ボス戦

シロナガスクジラはこちらが攻撃しない限り襲ってくることはない。しばらくすると動きが止まるので、クジラの背中に刺さった柱を水中マシンガンで破壊しよう。間違えて攻撃してしまわないように、最初の段階では武器は外して発射できないようにしよう。

第4章◉トライアングルゾーン

幽霊船の手がかりを探すためジール寺院に行くと、さびた鐘を入手できるぞ。この鐘を港の鍛冶屋に持っていくと輝く鐘にしてもらえる。そのあと、ベーリング船長が登場するので、クリスの父親が残した磁気テープをもらって再生しよう。テープの内容を把握したら改造ドックで潜水艇を改造してベーリング船長のサルベージ船でトライアングルゾーンに行くのだ。トライアングルゾーンの中央で幽霊船を倒し、3つのスイッチを作動させると海底樹林へと行くことができるぞ。海底樹林では巨大な海草が行く手を阻んでいるので、スイッチを作動させて消滅させ、奥に進むと黄金の彫刻があるのだ。


▲お金を稼いで潜水艇を改造しないとトライアングルゾーンに行くことができないのだ。


▲3つあるスイッチの側面にはヒントが書いてある。確認してから操作すること。

対ボス戦

幽霊船の巨大な錨の攻撃は、大ダメージを受けてしまうので絶対に当たらないように。船は攻撃すれば沈めるので、どんどん攻撃していこう。幽霊船は何度倒しても復活するが、輝く鐘を使うと本来の船に変化して消え去る。幽霊船が出現したらすぐに鐘を使おう。





まんが／茨城県　黒霧はるのさん

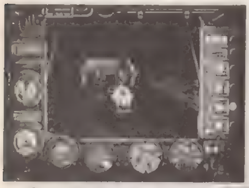
ポイントQ&A

Q：ソナーを見ても宝箱の位置がわかりづらく、なかなか回収できません。何かコツがあったら教えてください。
A：ソナーが示している宝箱の位置に移動しても見つからない場合は、宝箱の少し手前で水深を変えながら探すと見つけやすいぞ。また、いろいろな視点で注意深く画面を観察することも大切。

第5章◉海賊の海と人魚の海

海岸に流れ着いた手紙を読んだら、ゲパルディア港から海賊島に向かおう。ヴォークトの砦への道のりは砲台が行く手を阻んでいるので、デコイを装備しておくこと。砦に着くと、ラッセがヴォークトに捕まってしまい、残ったクリスはピュアテス海域に行けと命令されてしまう。この海域には1つだけ巨大サンゴの内部が浸食されてできた、人魚の巣と呼ばれる空洞があるのだ。

無事に人魚の巣の内部に入ることができても安心してはいけない。ここには実は凶暴な巨大ガニが待ちかまえているぞ。しかし、襲ってくるとわかっているなら、さほど怖い相手ではない。さっさと倒してしまおう。こいつを倒すと、ジャイロを入手できるぞ。あとは、空洞から脱出して港へ帰還しよう。



▲ヴォークト砦までの道のりには、数々の砲台が設置されている。このミサイルは超強力！上手く避けよう。



▲この巨大サンゴの中に入って巨大ガニを倒せば、ジャイロを入手できる

対ボス戦

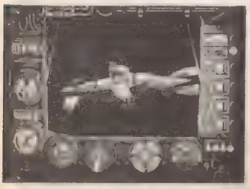
空洞の中は狭いので、巨大ガニと戦うときはカニの吐く[illegible]が避けにくい。巨大ガニの正面にある[illegible]に近づいて、ミサイルで攻撃して[illegible]しよう。仮にカニの[illegible]から[illegible]してきた場合は、[illegible]いて上昇して[illegible]を立て直す。これを繰り返せば、[illegible]せるぞ。

第6章◉太古の海の秘密

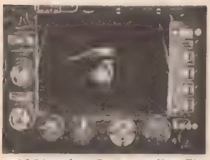
ゲパルディアの領海内で、太古の遺跡が発見されたという情報を聞いたら、詳しい情報を求めてゲパルディア国に行こう。そして、遺跡の場所を突きとめたら、ゲパルディア採掘場を探索することになるぞ。

採掘場を奥へと進んでいると、警戒潜航艇がこちらに警告してくるが、これは無視してよい。さらに進むとグラーフパイザー2隻が攻撃してくるので、これは撃沈して先を急ごう。遺跡の中には、パンタラッサコーンがあるが、2隻の警戒潜航艇が道を阻んでいる。この2隻は倒してもいいのだが、とくに戦う必要はない。パンタラッサコーンを回収したら逃げてしまってもかまわないのだ。

遺跡から脱出すると、ジャイロがリングに反応してパンタラッサ宮の場所がわかるのだ。



▲グラーフパイザーはかなり手強いので潜水艦の装備を強化しておこう。この先に進むとパンサラッタコーンがあるぞ。



▲遺跡の中に入ると2隻の警戒潜航艇が襲ってくるが、相手にしないで逃げても可。

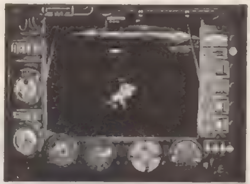
対ボス戦

戦わなくてもクリア[illegible]だが、ここでは戦った場合の攻略。[illegible]は動きがすばやいので、[illegible]ミサイルをたくさん用意しておこう。大きいだけに攻撃も当たりやすいぞ。こうして1[illegible]ずつ[illegible]しよう。ただし、2隻とも同じ[illegible]なので見分けがつきにくいぞ。

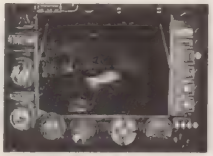
第7章◉ガリシアバンク

海からやってきた奇妙なロボットに、アデルが誘拐されてしまう。アデルを助けるためガリシアバンクに行くことになるが、その前に潜水艇を超深海仕様に改造しなければならないのだ。ノーチラスランドのフォイン造船所に行けば潜水艇を改造してもえるが、改造費が高いので夢の海でお金を稼いでから行こう。

ガリシアバンクに着いたら中心に向かって進む。途中でゲパルディアの潜水艇が襲ってくるが、相手にする必要はないぞ。目的の場所には、重武装潜水艦マウスが待ち受けている。これを撃沈すると、赤い渦に巻き込まれてパンタラッサ宮の入り口に流れ着けるのだ。ちなみに、この7章をクリアするともう港には戻れない。必要な装備を満タンになるまで積んでおこう。



▲途中で2隻の潜航艇が襲ってくるが、特に戦う必要はない。撃ってくるミサイルを上手く避けながら最高速度で逃げよう。



▲ボスと戦うときはミサイルを多めに用意しないと倒すまでに弾数が尽きてしまうぞ。

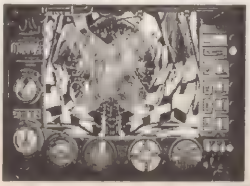
対ボス戦

重武装潜水艦マウスのシャルンホルスト砲に1〜3発当たると、[illegible]いなく撃沈されてしまう。早いうちにマウスの背後を取って、この[illegible]の武器を使えなくしてしまうこと。あとは、残った[illegible]のミサイルを一気に撃って勝負を早く[illegible]てしまおう。

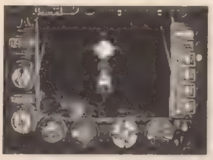
第8章◉パンタラッサ宮

赤い渦に巻き込まれたことで動けなくなった潜水艇を、コンラッドの指示に従って修理しよう。修理して先に進むと父親の潜水艇が沈んでいる。これを調べるとバッテリーやエアパックを補給できる。そして、この近くの水晶に、黄金の彫刻を使うとパンタラッサ宮に入れるぞ。

パンタラッサ宮の通路を進んでいると、扉を見つけることができるハズ。扉に向かってパンタラッサコーンを使えば、扉が開いて奥に進むことができるぞ。この扉は天井や床にもあるので注意深く画面を観察すること。いくつもの扉を抜けて巨大なドーム状の空間に出ると、最終ボスとの戦いが始まる。パンタラッサの弓を使ってボスを倒してコントロールルームに行けば感動のエンディングを見ることができるのだ。



▲パンタラッサ宮ではアメーバのようなハイドロボットが突然現れるぞ。次々と襲ってくるので1体ずつ確実に倒していこう。

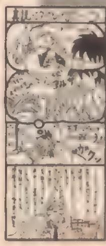


▲パンタラッサの弓は矢数が回復するので、どんどん使ってもいいのだ。

対ボス戦

[illegible]初から深くに潜[illegible]しておいてボスの攻撃を避けられるようにしておこう。ボスがワープしたら出現する[illegible]を狙って[illegible]。そして再びワープするまでの間にパンタラッサの弓を[illegible]のだ。これを繰り返していれば[illegible]にボスを倒すことができるぞ。





まんが／京都府 ひろぷうさん

ポイント Q&A

Q：潜水艇を改造したいのですが、どうしてもお金が足りません。なにかいいお金稼ぎがあったら教えてください。
A：まず、サルベージ船をチャーターして旧海底都市の海か砂漠の海に行こう。この2つの海には、金貨や絵画といった高値で売れる宝がたくさんあるので、お金稼ぎにはもってこいの場所なのだ。

アンジェリークSpecial 2

●発売日／97年4年11日●価格／¥5,800
●メーカー／光栄
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

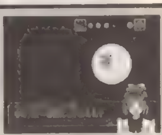
育成&学習を両立させることが恋愛成就の秘訣!

前作よりも育成＆恋愛システムがパワーアップした『2』。主人公の性格を3タイプから選べるようになり、育成面は「女王の資質」を学ぶ学習、恋愛面には夜のデートや守護聖様の私邸訪問などなど、新しい要素が増えた。さらに新キャラも6人追加され、新たな気分で恋愛が楽しめるぞ。

守護聖様との親密度は、星を作るための力を借りることで上がり、教官との親密度は「学習」することで上昇する。

育成

第1段階は、聖獣の願いを尊重した方が成長しやすい。レイチェルよりも先にランプが4～5つ点灯すればハートが1個増える。第2段階では、宇宙の安定度を確認しながら育成。守護聖様と仲がよければ、勝手に力を贈ってくれる。


▲聖獣の望みを把握して、育成に臨もう

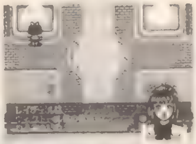
学習

育成が第2段階に入ったら、学芸館での学習が始まる。3人の教官から学ぶ「女王の資質」が合計9に達すれば安定度が1増える。安定度と生まれた惑星の数は比例している。また、教官と親密度が高ければ、学習の成果も高まる。


▲3人の教官からバランスよく学ぶこと。

◉庭園の噴水を活用しよう

庭園にある左側の噴水をのぞくと、守護聖様や教官、レイチェルの現在の居場所を確認できる。占いの館や庭園、研究院にお目当ての方がいたら、あいさつし(親密度が上昇)、レイチェルが学芸館で学習していたら、いっしょに勉強しよう。



『2』で導入された恋愛新要素

■3タイプの性格によって相性が変化

ゲーム開始直後のレイチェルとの会話で、主人公の性格が「元気」「勝ち気」「温和」のうちのどれかに決定。部屋の装飾や言葉使いが変わる。また、守護聖様や教官にも好みの性格があり、相手好みの性格で親しくなると、夜デートの発生や告白イベントのセリフに変化が起こるぞ。

元気好き	勝ち気好き	温和好き
クラヴィス	ランディ	ジュリアス
セフェル	オスカー	リュミエール
ルヴァ	オリヴィエ	マルセル
ティムカ	セイラン	ヴィクトール

■キャラ別・絶対に贈ってはいけない品物

試験第2段階では、日の曜日の庭園に1人で行くといろんな品物を扱う商人に会える。ハート1個で買える品物はお目当ての方に贈って部屋に飾ってもらえる。このとき、相手好みの品物を贈れば親密度UP。だが、相手が嫌いな(親密度があまり上昇しない)品物もある。右の表を参考にしてほしい。喜ばれる品物を贈るには、部屋デートの「お話」で相手の趣味を確認。また、毎週品物を買っていると商人のセリフが変化。そのあとの展開は、自分の目で確かめよう。

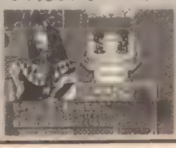
ジュリアス／チェス入門
クラヴィス／占い入門
ランディ／トマトの種
リュミエール／[illegible]
オスカー／星の図鑑
マルセル／ピーマンの種
セフェル／ミルクキャンディ
オリヴィエ／タバスコ
ルヴァ／ナイフ
ヴィクトール／[illegible]
セイラン／マニキュア
ティムカ／レモンキャンディ

土の曜日の夜のデートイベント

条件
●親密度が高い(挨拶レベル6以上)
●[illegible]
●性格[illegible]のタイプ
●恋愛イベント第1段階終了済み

性格別に起こる特殊イベント。女王の定期審査がなく、朝、誰もお誘いに来ないこと、ハートの残りが1個ある状態で寝ようとすることが最低条件。また、執務室や学芸館を訪れたときのあいさつがレベル6じゃないとダメ。

守護聖様、教官の誘いにOKすると、「ドキドキしてる?」と問われる。答え方によって、行き先が「あずまや」か「木の茂み」のどちらかになるぞ。1回にどちらかしか見られないので、土の曜日前のセーブは絶対だ。誘いを断れば、当然イベントは2度と発生しない。



守護聖様の私邸訪問イベント

訪問第1回目の条件
●親密度が高い(挨拶レベル6以上)
●恋愛イベント第1段階終了済み
●日の曜日に執務室にお誘いに行く

恋愛第1段階目を終了してから日の曜日に執務室に行くと、守護聖様が私邸に誘ってくれるぞ。このイベントで親密度は上昇する。なお、教官たちの私邸は聖地にないので、このイベントは起こらない。



訪問2回目の条件
●親密度が高い(挨拶レベル6以上)
●恋[illegible]
●日の曜日に贈り物をする

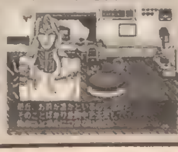
2回目の招待を受けるには、贈り物を持っていくことが大事。私邸では、相手から大切なアイテムがもらえる。

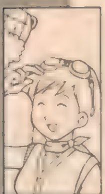
恋愛イベント

第1段階目の条件
●親密度が高い(挨拶レベル5以上)
●森の湖に誰もいないこと

第2段階目の条件
●執務室、または学芸館で[illegible]の挨拶レベル[illegible]以上
●森の[illegible]
●恋愛第1段階目を終了済み

お目当ての方と親密度を上げ、森の湖に行くと、突然音楽が変わることがある。恋愛イベントのお知らせだ。1段階目、2段階目ともに部屋での質問には注意して答えよう。3段階目に到達するには、親密度が200以上必要。相手の告白にOKすると、恋愛エンディングに行き着く。断れば2度とイベントは起こらず、親密度も最大50下がる。







まんが／新潟県 高橋智子さん

ポイントQ&A

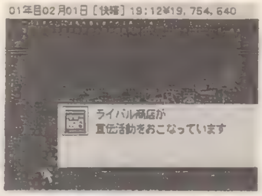
Q：王立研究院のエルンストや、占い師のメル、謎の商人さんとは恋愛関係になれないのですか?
A：実は恋愛関係にもなれます。ただし、3人とも会える回数が少ないので、かなり大変かも。メッセージに声優の声がついたら用心してみてください。とにかく、会うことが大切でしょう!!

ザ・コンビニ
～あの町を独占せよ～

●発売日／97年3月28日●価格／¥5,800
●メーカー／ヒューマン
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／14ブロック

敏腕コンビニ経営者になるための方法を伝授！

「ザ・コンビニ」は、その名の通りコンビニエンスストア（チェーン店）を経営していくゲームだ。この経営というところがポイント。プレイヤーはライバル店との距離や地域特性を考慮し、事業全体の経営戦略を考えてコンビニを経営。そしてさらには、店舗の大きさや商品の配置など、普通は店長が決めることべきことまでやらなくてはいけないのだ。けっこう大変だが、それだけに成功したときの喜びはひとしおだ。このページでは立派にコンビニを経営していくためのノウハウを伝授していく。これさえ読めば、難しいコンビニ経営も簡単になっちゃうのだ。

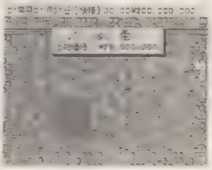


▶プレイするだけで、コンビニ経営がある程度理解できてしまうゲーム。

ポイント1◉どこに店舗を出すか？

店舗は建てる土地によって売り上げが変わってくる。では、実際にどんな土地に建てたらいいのだろうか？

それは下の6つの条件に1つでも多く当てはまるところなのだ。もちろん、6つとも当てはまる土地が最良だが、まずそんな場所はない。1つでも多く条件を満たしている土地を探そう。



▲好条件の土地に店舗を出し、売り上げを伸ばしやすくするのは基本中の基本。

1■道路・鉄道路線に面している

道路・鉄道路線に面している土地は、お客が来やすいのだが、それだけにゲーム開始時から地価が高い。思わず買うのをためらってしまう人もいるだろうが、そういう土地はあとあと絶対に高くなるぞ。地価が高くてもよい条件の土地を買うこと。

2■人口が多い

ほかの条件がいくらよくても客が来なければ話にならない。最初からある程度、人が多く集まっている地域の土地に店舗を出しておこう。地価は高いが、人がいなければコンビニ経営は成り立たないことを考えれば、そう高くないハズ。

3■酒・たばこ・薬品の販売ができる

これらは店舗を出すのと同時に権利を購入できるのだが、近くのライバル店が権利を持っている場合、その権利は購入できない。これらの権利はどれもオイシイので、なるべく全部の権利が手に入る土地を買っておこう。

4■ライバル店が進出していない

近くにライバル店がある場合は、酒などの権利が購入できないことが非常に多いだけではなく、客を取られてしまう可能性も非常に高いのだ。ライバル店の近くに店を出すのは、その店をつぶしにかかるときだけにしよう。

5■役場用地が付近にある

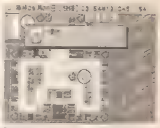
ゲーム開始時の役場用地は、ただただ広大な空き地で、店舗を出してもあまり儲からない。しかし将来的に、ここには役場が建ち、間違いなく発展していく。それを考えて、ゲーム開始時から役場用地の近くに店舗を出しておくことだ。

6■消防署・交番が近くにある

これらが近くにあると店舗の「セキュリティ」のパラメータがグンと上がる。これによって万引きが少なくなり、火事で店舗が全焼してしまうこともなくなるのだ。誘致することも可能だが、それよりも最初から近くに店舗を出した方がよい。

ポイント2◉レイアウトはこうすべし

好条件の土地に店舗を出しても、店舗のレイアウトがよくなければ、売り上げは伸び悩む。下の4点に気をつけてレイアウトしていこう。



◀機能的なレイアウトをしていかないといけないのだ。

1■レジと社員休憩室はどこに設置する？

レジは客が絶対に立ち寄る場所だ。出口付近などの「わかりやすい」ところに設置しよう。また、社員休憩室はレジの隣りに設置するのがベスト。なぜなら店員の休憩中に客がレジに来ても、即座に対応できるからだ。

2■広い通路で客を流すようにする

通路は、客が円を描くように店内を回れるのがベストだ。できる限り通路は広く、グルッと店内を一周できるようにレイアウトしよう。間違っても行き止まりは作らないように。客がそこで詰まって大混雑になってしまうこともあるからだ。

3■"サービス"を向上させる

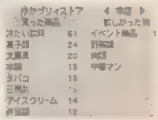
「サービス」のパラメータは、噴水、駐車場、観葉植物、キャッシュディペンサーなどを置くことによっても上昇する。この中でも噴水は、格段にサービスをアップしてくれる。スペースは多く取るが、設置して絶対に損はないぞ。

4■棚を使い分ける

棚1つにつき、1種類の商品しか置けないので、店舗の大きさを考えて棚を選んでいくこと。特に小さな店舗の場合は、2マス分のスペースを取る棚より、そのスペースに1マスの棚を2つ設置した方が効率がいい場合があるぞ。

ポイント3◉店舗を維持していくためには？

コンビニを順調に経営していくためにもポイントがある。下の5点を開店当初から気をつけていれば、店舗を維持し続けられるだろう。



◀店舗を維持していくためには、それなりの苦労が必要なのだ。

1■客の要求する商品を置く

品揃えは多いに越したことはないが、店舗のスペースには限界がある。そこで商品を選んで置くことになるが、その場合は客層を考えて置くこと。例えば、学校の近くなら文房具や菓子、住宅街の近くなら冷凍食品や野菜類、という具合だ。

2■人気商品の置き場所に気を使う

人気のある商品はついつい出入り口の近くに置きたくなるのだが、それではいけない。人気商品はなるべく店の奥に置いておこう。そうすることによって客は「ついでに買う」品が出て売り上げが上昇するのだ。こうしたちょっとしたことも重要。

3■営業時間はこう設定する

ゲーム序盤は朝7時～夜11時など、決まった時間帯のみの営業がよい。もちろん24時間営業の方が売り上げはあるのだが、ゲーム序盤は店員たちがまだ育っていないため、長い目で見ると結局はマイナスになってしまうぞ。

4■セキュリティを万全にする

手っ取り早く「セキュリティ」のパラメータを上げるには、消防署や交番を店舗の隣りに誘致してしまえばよい。すでに隣りにこれらがあるのにパラメータが低い場合は、店員に問題があるぞ。その場合は、解雇して新しい店員を雇おう。

5■販売価格率はこう変えていく

最初は正規販売額の80％程度から始めよう。そうすることで客を増やしていくのだ。販売価格率を上げるのは、客が増えて売り上げが安定してきてからだ。その場合もいきなり大きく変えるのではなく、少しずつ上げていくこと。





まんが／北海道 乃亜さん

ポイント Q&A

Q：店員と店長はどう違うのか教えてください

A：店長は、店員を教育する立場にあります　ですから、店長には店員よりパラメータが高く、年を取っているキャラクターを任命する方がいいでしょう　パラメータは「教育」を最優先にすると、店員がよく育ってくれるハズ

ジ アンソルブド

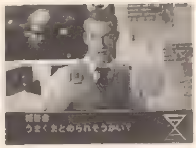
●発売日／97年5月2日●価格／¥7,800
●メーカー／ヴァージンインタラクティブ
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

この難事件を解決するためのポイントはこれ!

ロサンゼルスで発生した猟奇殺人事件の真相を探るため、独自の取材を進めるのがプレイヤーの使命。事件の展開には、3つのルートがあり、取材の内容によって3ランクのエンディングが用意されているぞ。それぞれのルートへは、序盤に作成する報告書の方針で分岐。さらに、最後に作成する報告書の内容で、エンディングのランクが決まるのだ。最終報告書に記載する証拠と結論は、それまでの取材で得られたものだけが選択できる。特に、最高のZランクを見るためには、結果だけでなく証拠の選択も重要。結果に自信があるのにYランクだったときは、証拠を見直すこと。



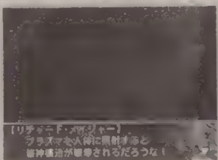
▲情報を引き出すには、相手に好感を抱かせる反応を。



▲あいまいな態度を取ることで回答が得られる場合も。

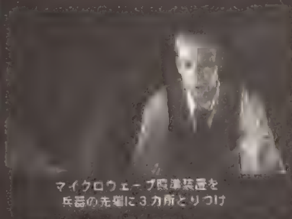
テッド編 謎の殺人を可能にした凶器とは?!

序盤の行動で「"Ω"のメッセージに興味を持って、駐車場で謎のフロッピーを受け取り、編集長に逆らってダウンタウンでの取材をしている」と選択することができる。この展開では、死んだはずのテッドを名乗る人物からの情報と、キャトルミューティレーションの裏に隠された真相に注目することが重要。それぞれの取材先で得られる証拠の積み重ねが必要になるので、応答の選択は慎重に。自分の意見を主張するより、取材相手の性格を考えて対応していこう。最重要ポイントは、キャトルミューティレーションされた牛の肉片サンプルの分析と、最終報告書の作成前に、もう一度ある取材チャンスを逃さないようにすることだ。



◀不可解な犯行に使われた凶器の正体を明らかにするのだ。

エンディングは?



▲[illegible]件の影に隠された、おそるべ[illegible]レーションの意外な犯人とは…!!

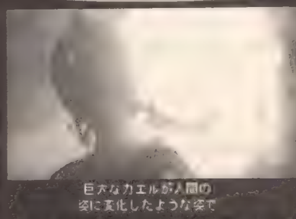
UFO編 EBEの意外な正体が明らかに!

UFOマニアの同僚、トムの暴走ぶりが見られるシナリオ。EBEと呼ばれる地球外生命体の正体を探ることになるのだが、UFOの実在を信じて疑わないトムを、いかにコントロールするかが問題。UFO以外の証拠を無視しようとする彼の意見に惑わされないようにしながらも、必要なところではうまく調子を合わせて、UFO専門家への取材のアポイントメント取りなどに活躍してもらおう。ヘンリー・ムーア氏への取材では、徹底して彼を持ち上げておくことと、そこで得られた情報を生物学者に検証してもらうこと。この2つのポイントさえおさえておけば、Zランクのエンディングはすぐに見られるはずだ。



◀EBEは本当に、宇宙からやってきた高等知性体なのだろうか?

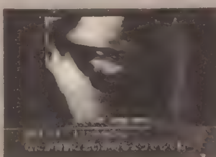
エンディングは?



▲[illegible]マチックでかっこいいぞ。

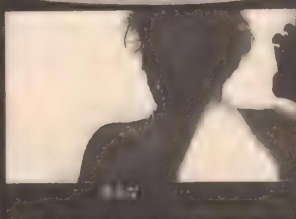
カルト編 怪しい精神病院が事件に関与?!

シナリオのボリューム、難易度とも最高。序盤で「被害者の共通点であるという病院"赤い御影石"への取材を行っている」と選択することができる。トムの意外な過去が明かされるなど、ストーリー的にも上の2つとはかなり趣が異なっているぞ。分岐は少ないので、取材ではとにかく喰らいついていくようにしていれば、必要な情報は手に入るハズ。しかし、問題は最後の報告書の作成で、膨大な数の人物の中から真犯人を絞り込まなくてはならないのだ。カギとなる証拠事例は、赤い御影石の関係者がこだわる人格を表す色彩コードが、ポイント。犯人が被害者2人を殺して手に入れようとした物とは……?

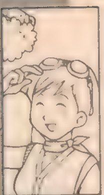


◀報告書作成は、ほとんど推理アドベンチャーの謎解きと同じ。

エンディングは?



▲[illegible]ものの、それだけでは、この事件は[illegible]ない。ミステリアスなシナリオにふさわしい結末が……





まんが／埼玉県　うにさん

ポイントQ&A

Q：このゲームの原作を書かれている飛鳥昭雄先生って、ほかにはどんな作品を書かれているのですか?
A：現在は「月刊ムー」などの雑誌で執筆&監修をされているほかは、小説では「特別超常捜査官・アンソルブド」(KKベストセラーズ)、「THE UNSOLVED」(角川書店)などを執筆中とのことです。

首都高バトルR

●発売日／97年4月25日●価格／¥5,800
●メーカー／元気
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／AJ、NC
●MC／2ブロック

1～2周目は軽く流し、3周目で勝負！

シナリオモードで大切なのがチューンナップ。まずは「軽量化」と「フューエルカット解除」を買い、あとは車種ごとの短所を補うように買っていくのが基本だ。もちろん、プレイスタイルによって重要視するポイントが変わってくる。このゲームではドリフトが何かと優遇されている（スピードが落ちない、専用のボタンが用意されているなど）けれど、コーナーへ入るタイミングやコーナーを抜けた直後の立て直し方にコツがあるため、誰でも使いこなせるわけではない。グリップやハンドリングを重視した、ドリフトを使わないで済ませるという戦法もＯＫだ。

一方、レースで大切なのが3周目。壁や一般車にぶつかったからといって、1、2周目の時点で勝負をあきらめてしまってはダメ。このゲームは3周目にライバルとの熱いバトルが楽しめるように作られており、かなり離されていても一気に盛り返せるからだ（半周くらい引き離されても逆転できることがあるほど）。それだけに気をつけたいのが3周目での接触。横をこする程度ならそうロスにならない。もし並ばれたら、壁に押しつけるように走ってみよう。うまくいけば後方に押し返せるぞ！



◀かなり離されてしまっても心配は無用なのだ

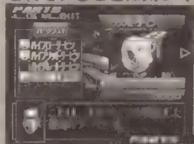


◀アクセルを押したままブレーキを押す方法も○。

ドリキンに勝つといいことが！

8人のライバルたちに勝ったプレイヤーの前に現われるのは、〝ドリキン〟こと土屋圭市。彼は現役のレースドライバーだけあって、ほかのライバルとは段違いの速さを見せる。しかし、「絶対に勝てない」なんてことはないので、左で紹介した戦法を使い、がんばって勝とう！

彼に勝ち、エンディングを見たあとに再びプレイすると、素敵な御褒美が用意されていることに気づくはず。ショップに入荷した新パーツを利用して再びドリキンに勝つと、今度は車が2台も増えるぞ。





▶2回目をクリアすると2台の新車が使えるように！

▲1回目をクリアするとショップに新パーツが入る。

登場パーツ全リスト

リスト内の略号の読み方：併用＝パーツが併用可能かどうかを示す　〈A〉＝AT車専用パーツ　〈M〉＝MT車専用パーツ　★＝1回エンディングを見ないと出現しないパーツ

エンジン系・タービン（併用×）	
ハイフロータービン	15,000
ハイブリッドタービン	25,000
ハイグレードタービン	35,000
★スペシャルタービン	40,000

エンジン系・内部（併用○）	
ボアアップ	8,000
ポート研磨	6,000
ローコンプピストン	6,000
フルカウンター	7,000
ハイカム	10,000

エンジン系・補強（併用○）	
ブローオフバルブ	6,000
強化フューエルポンプ	4,000
レーシングプラグ	2,000

クーラー系（併用○）	
インジェクター	6,000
インタークーラー	6,000
大容量ラジエーター	4,000
増強オイルクーラー	4,000

吸気系（併用×）	
エアファンネル	2,000
パワーフロー	4,000

排気系・EXマニ（併用×）	
ステンレスEXマニ	6,000
等長EXマニホールド	6,000

排気系・マフラー（併用×）	
102Φマフラー	6,000
115Φマフラー	12,000
120Φマフラー	22,000
★スペシャルマフラー	40,000

足回り系・ショック（併用×）	
ストリートショック	6,000
ジムカーナショック	8,000
サーキットショック	10,000
★スペシャルショック	20,000

足回り系・スプリング（併用×）	
ストリートスプリング	5,000
ジムカーナスプリング	7,000
サーキットスプリング	9,000
★スペシャルスプリング	18,000

ボディ系・補強パーツ（併用○）	
パイプスタビライザー	2,000
アルミストラットバー	4,000
6点式ロールバー	6,000
強化ブッシュ	8,000
機械式LSD	10,000

足回り系・ブレーキパッド（併用×）	
スポーツパッド	4,000
メタルパッド	6,000
★スペシャルパッド	9,000

足回り系・ブレーキ補助（併用○）	
ブレーキローター	6,000
キャリパー	10,000
ブレーキライン	8,000

足回り系・タイヤ（併用×）	
オールラウンドタイヤ	4,000
スポーツタイヤ	6,000
サーキットタイヤ	8,000
ハイグリップタイヤ	10,000
★スペシャルタイヤ	22,000

足回り系・ホイール（併用×）	
鋳造アルミホイール	6,000
鍛造アルミホイール	10,000
マグネシウムホイール	18,000
★スペシャルホイール	30,000

駆動系・ミッション（併用×）	
5速AT〈A〉	60,000
6速MT〈M〉	40,000

駆動系・クロス（併用×）	
クロスLOW〈M〉	20,000
クロスHIGH〈M〉	20,000

駆動系・ファイナル（併用×）	
ファイナルLOW〈M〉	16,000
ファイナルHIGH〈M〉	16,000

駆動系・オートマチック（併用×）	
AT用ギアLOW〈A〉	40,000
AT用ギアHIGH〈A〉	44,000

電子制御系（併用○）	
EVC	10,000
フューエルカット解除	4,000
チューニングROM	14,000

伝達系（併用×）	
レアメタルクラッチ〈M〉	10,000
多板式クラッチ〈M〉	14,000
★スペシャルクラッチ〈M〉	30,000

その他（併用○）	
軽量化	8,000
触媒除去	6,000
★アルミボディ化	80,000
★坂東人形	4,000





まんが／北海道　有澤翔さん

ポイントQ&A

Q：最終コーナーからゴールまでの距離が短いコースでは、いつも最後でライバルに抜かれてしまうのですが…。
A：ライバルは最終コーナーをドリフトで抜けてくる。ライン取りにはパターンがあるので、よく観察しておこう。あとは、そのラインをふさぐように走るだけ。バックミラーで見ながらブロックすれば、成功率もアップするはず。

StreetGames '97

●発売日／97年4月11日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI
●ジャンル／RCG
●対応周辺機器／NC
●MC／3ブロック

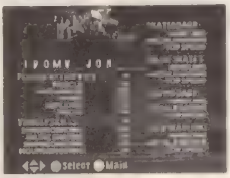
走って跳んで殴ってGO! 過激なレースの勝者をめざせ

この『Street Games '97』は、ジャンプあり、相手への攻撃ありという、過激な展開が気持ちいいRCGだ。プレイの目的も、ポイント稼ぎにこだわる、ベストタイムを狙う、華麗なトリック技を磨くなど、遊ぶ人やモードに合わせていろいろとあるので、自分のスタイルに合った楽しみ方でチャレンジしよう。またこのゲームは、前作の「ESPN」と比べると、ライバルたちへの攻撃チャンスがかなり減ってしまったので、無駄の少ないライン取りがより重視されたRCG色の強いゲーム性になっている。しかし普通のRCGと比べると、カーブは曲がりやすくなっているので簡単。基本的にはインベタを狙った強引なコーナリングで攻めていこう。もちろん、キャラ設定によって細かい状況も違ってくるので、詳しいことはプレイを通して体で覚えるしかないぞ。勝つためのコツはまだあるので、以下順を追って解説しよう。


▲4種類のギア（乗り物）を使った過激なレースを楽しもう！

POINT1◉自分のキャラを作ろう

レースを開始する前に、自分の好みや腕前に合わせて能力設定モードでキャラを作ってみよう。一般的なゲームには見られない項目も多いけれど、「REFLEXES」というのは運動神経（全体的な反応のよさ）を、「ENDURANCE」は持久力（高いと疲れにくくなる）を、「ACCELERATION」は加速力を指しているぞ。初心者には、スピード重視で、なおかつ全種目を無難にこなせる下の写真のような設定がオススメ。慣れてきてから「VEHICLESKILLS（得意種目の設定）」などで自分なりの改良を加えていくと、楽しさも倍増するぞ。


▶初心者なら、こんな設定がオススメ。

POINT2◉接触事故にご用心

転倒（クラッシュ）はポイントの減点こそないけれど、大幅なタイムロスにつながってしまうので、絶対に避けること。ドラム缶や通行人、街路樹などのコース上の障害物は、スピードに乗っている状態で接触すると一発で転倒する原因となってしまうぞ。特に街路樹は上の方の葉の部分の当たり判定が大きいので、ジャンプ台を使うときには、十分に注意しよう。なお、紫ゲートは通過してコース上のシカケを作動させてしまうと、障害物が避けにくくなってしまう。このゲートは通過しない方が無難なことを覚えておこう。


▲通行人もクラッシュの原因になりやすい。注意せよ！


▲ジャンプ中に街路樹と接触してしまうことも多い。

POINT3◉走行姿勢に注目せよ

初心者の中には「高速で走行したいなら、ひたすら加速すればいい」と思っている人がいるかもしれないけれど、それは大きな間違い。このゲームでは「加速して、スピードに乗ったらクラウチング」というのが基本的な走行の流れなのだ。加速をするのは、スタート直後（転倒直後）か、急な上り坂などでスピードダウンしたときだけで十分だぞ。加速中は体力を消費し、消費したまま加速動作を行っても、ほとんど意味がないことも覚えておこう。またジャンプは、わずかながらスピードダウンにつながり、跳躍中のハンドル操作ができないデメリットも持ち合わせている。トリック技を意識しているなら、どんどん使っても構わないが、タイムや順位を狙っているときには避けた方が利口だぞ。



▲スタート直後などの低速時は、ひたすら加速。



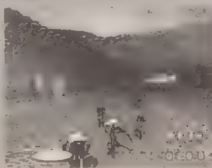
▲スピードに乗ってきたら、クラウチングで。



▲ジャンプは、使わない方がいい場合も多い。

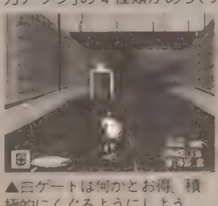
ライバルたちへの攻撃

ライバルへの攻撃は、相手の横に並ばないと当てられないので、なかなか決めにくい。また、攻撃によるポイントは手数には関係なく、相手を1回倒して初めて150ポイント獲得できるだけなので、意識してまで狙うメリットはないぞ。実際に利用できるのはスタート直後の混戦状態くらいなので、普段は相手の攻撃に対する応戦手段の1つ程度と考えておこう。


▲攻撃は、スタート直後などの混戦状態で使うといい。

パワーアップゲート（白ゲート）の利用

白ゲートには「体力回復」「スピードアップ」「格闘力アップ（倒しやすく、倒れにくくなる）」「ジャンプ力アップ」の4種類があり、ゲーム中は結構頼りになる。高度なトリック技を狙っているときは、ジャンプゲートをくぐれば成功率をアップさせられるし、タイムを狙っているならスピードアップゲートが必須になる。自分の目的に合わせ、重要なゲートを利用していこう。


▲白ゲートは何かとお得。積極的にくぐるようにしよう。





まんが／岐阜県　田中将司さん

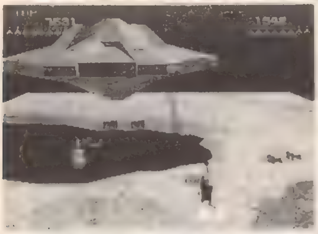
ポイントQ&A

Q：ポイント（点数）争いで優勝したいのですが、何かいい方法はありますか？
A：ゲート通過点、トリック点、ノックダウン点が、それぞれ1回につき50〜500ポイントしか入らないのに対して、1レースで優勝すると12,500ポイントも一気に稼げる。上位入賞こそ、グランプリ優勝の近道なのだ。

ゼビウス3D/G⁺

●発売日／97年3月28日●価格／¥5,800
●メーカー／ナムコ
●ジャンル／STG
●対応周辺機器／NC
●MC／1ブロック

『ゼビウス3D/G⁺』の隠し要素を一挙公開!!



◉パワープレイヤーのあの2人、平八&ポールの使用方法

アーケード版で好評だった最強タッグのあの2人。平八とポールが使えるウラワザを紹介するぞ。この2人の性能差は超極端で、平八はスピードがヘロヘロに遅く、ポールは制御不能なほどメチャクチャに速い。オマケとはいえこんな彼らでクリアするとエンディングでゴォ〜ッと上昇してくる2人の雄姿が見られるので、ぜひともプレイしてみよう。ちなみにネジコンを使ってグリグリ回しながら遊ぶと、2人の髪がいかにスゴイかわかるぞ。

平八 1Pの✚キー左、ザッパー、ブラスターのボタンを押したままスタートボタンを押す(平八になるまで)。

ポール 2Pの✚キー右、ザッパー、ブラスターのボタンを押したままスタートボタンを押す(ポールになるまで)。

◉いろいろためそうウラワザ紹介

ブラックソルバルウ
小説版ゼビウスに登場した黒いヤツ。
「タイトル画面でL1+L2+R1+R2+ⓣを押したまま、ⓢを押す」



SDソルバルウ
ブラックソルバルウと併用可。「コンフィグメニュー画面で、L1+L2+R1+R2+ⓣを押したままEXITし、ⓢを押す」

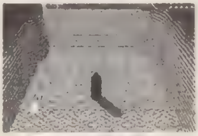


自機のローリング
ソルバルウより、平八&ポールを使用しているときにねじると、とてもオモシロイ。
「ネジコンをねじるだけ」



◉登場する3体の隠しキャラ

隠しキャラを出すには、前のエリアで赤ソルを出現させて破壊しなければならない。そのためにはさらにその前のエリアでソルをすべて出現させる必要がある。たとえば人影は、まずエリア2でソルをすべて出現(破壊しなくてもいい)→エリア3で赤ソル出現&破壊→エリア4に人影出現となる。コレ、けっこう難しいぞ。



▲赤ソルの出現位置は決まっている。何度もプレイして覚えておこう。

エリア4 人影



エリア5 ブルードラゴン



エリア7 プーカァ



隠しキャラの効果

人影	ブラスターを撃つと手を振る
ブルードラゴン	ザッパーを当てると2万点
プーカァ	ブラスターを当てると2万点



『ゼビウス』&『ゼビウスアレンジメント』の隠し要素

『ゼビウス』と『ゼビウスアレンジメント』の隠し要素を紹介するぞ。『ゼビウス』(『スーパーゼビウス』でも可)のロゴの焼きつきは、当時を思い出させるのでぜひ試したい技だ。ちなみに『ゼビウス3D/G』をクリアすると、ゲーム選択画面にボーナスメニューとしてスペシャルフラッグが現れる。ここには最初からBGMテストなどが入っているけど、『アレンジメント』でエクストラエリアを出してセーブしておけば、このメニューにエクストラエリアのみ遊べるモードが追加されるぞ。

エクストラエリア
『ゼビウスアレンジメント』には、[illegible]ノーマルエリアをクリアしたあと、[illegible]によって3つのエクストラエリアが出現するぞ。

EX 1	ノーマルエリアをノーコンティニュークリア。
EX 2	直前までをノーミスクリアしている。
EX 3	ノーマルエリアのすべてのソルを出現

ロゴ焼きつき
タイトル画面のクレジットが入っていない状態で、1コンの[illegible]を押しながら、2コンの✚キーを右9回、上2回、下9回と押す。



◀[illegible]は

マニアモード
敵の配置が通常よりも難しくなり、[illegible]レベルになる『ゼビウスアレンジメント』のマニアモード。この出現条件は以下の通り。「エリア1スタート直後の隠しメッセージ(画面右下でブラスターを撃つ)を出現させ、エリア1のすべてのソル12本を出し、エリア2にある隠しメッセージ([illegible]でブラスターを撃つ)を出現させる」



ポイントQ&A

Q:「3D/G」で3種類ある武器は、どれが有利ですか?
A:通常は誘導レーザーのドークトを使い、ボス戦では多方向ショットのディオスを装備した方がいい。ただし、1、2面ボスはドークトで戦った方が有利。3面以降のボスは、直進レーザーのゲルマックでもいい

戦闘国家－改－ IMPROVED

●発売日／97年4月11日●価格／¥5,800
●メーカー／SCEI ソリトン ソフトウェア
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／3ブロック

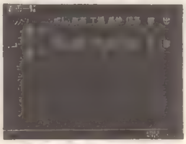
『戦闘国家－改－』における戦いのポイント

◉都市・基地・工場の拡大

「規模拡大」による都市・基地・工場の成長。果たしてそのメリットは何だろうか？ それぞれ、都市を拡大すれば資金が増え、工場を拡大すれば生産力が上がり新兵器の開発が可能になり、基地を拡大すれば発着可能な部隊数が増えていく。前線を離れた所では「都市拡大」、前線に近い都市では「工場拡大」、補給目的の中継地点では「基地拡大」と状況に合わせて拡大していこう。



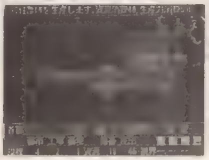
◀序盤は資金確保のため「都市拡大」だ。



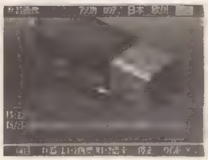
▲都市は成長をＡＵＴＯにすれば、自動的に拡大する。

◉進軍のカギを握る「移住部隊」

「移住部隊」は、このゲームを攻略するうえで実に重要なユニットだ。例えば、敵軍の本拠地は遠く離れた離島で、そこに近い半島には中立都市が１つもない。という状況では、危険を犯して補給路を確保するよりも、都市自体を作ったほうが手っ取り早いのだ。その使い方次第で、戦略の幅も広がるはず。ぜひとも活用しよう。



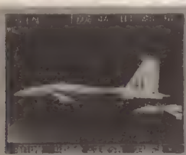
◀生産するには、かなりの都市力が必要。



◀まさに戦局を左右するユニットだ。

◉好みのユニットを集めて最強の軍隊を作り上げよう

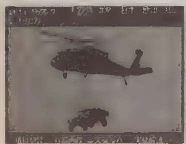
170にも及ぶユニットは、アメリカ・ロシア・日本・欧州の４タイプに分類され、通常はその選んだ生産タイプに沿ったユニットしか開発できない。だが、やはり「〝トムキャット〟と〝ミグ〟を同時に使いたい！」というようなワガママが出るのも、SLGならではのお約束。そんなときこそ、生産型編集でオリジナルの生産型を作成しよう。以下に個人的なオススメユニットを紹介するので、編集するときの参考にしてほしい。



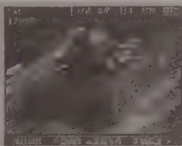
【F-15 イーグル】
価格：4300 生産力：200
燃料：90 耐久力：450
現在、ドッグファイトではおそらく最強と言える機体。ただし、値段が高すぎるのが難点とも言える。



【F-4 ファントムⅡ】
価格：800 生産力：50
燃料：100 耐久力：400
値段が比較的安く、艦上戦闘機として非常にバランスのとれた優れた機体。メインの戦闘機として使うのもいい。



【UH-60 ブラックホーク】
価格：400 生産力：50
燃料：350 耐久力：350
輸送だけでなく、対地攻撃も行える。対潜水艦戦に、シーホークという姉妹機も用意されている。



【T-64】
価格：1200 生産力：50
燃料：45 耐久力：2100
値段の安さのワリには非常に高性能な主力戦車。コストパフォーマンスのよさは全戦車の中で一番であろう。



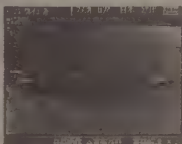
【ホーク】
価格：1300 生産力：100
燃料：60 耐久力：300
自走能力こそないものの、防空性能に関しては非常に信頼がおける。値段が比較的安いのも魅力の1つである。



【スラヴァ】
価格：6000 生産力：150
燃料：250 耐久力：5400
ミサイル巡洋艦としては中堅クラスではあるが、値段の安さと、要求する都市の生産力の低さがオススメの決め手。



【ロスアンジェルス】
価格：5000 生産力：100
燃料：300 耐久力：2600
海戦の序盤などでは非常に役に立ってくれるであろう、コストパフォーマンスに優れた攻撃型潜水艦。



【F-23 グレイゴースト】
価格：13800 生産力：200
燃料：70 耐久力：450
アメリカ空軍が開発したステルス戦闘機の試作機。コストの問題で、次期主力戦闘機として不採用になった。

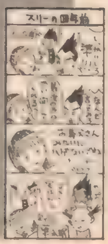


【A-12 アベンジャーⅡ】
価格：11800 生産力：200
燃料：70 耐久力：400
独特なフォルムを持つステルス艦上攻撃機。F-23同様、予算超過のために完成されることのなかった、幻の戦闘機。



【Yak-141フリースタイル】
価格：6200 生産力：200
燃料：60 耐久力：400
最大マッハ1.7を弾き出す超音速VTOL（垂直離着陸）機。かの有名なハリアーをも上回る性能を持つという。





まんが／富山県 いわきゆーしさん

ポイントQ&A

Q：キャンペーンをプレイ中、見たことのないユニットをＣＯＭが出してきました。アレは使えないんですか？
A：それは今回紹介した、「グレイゴースト」以下３機の「隠しユニット」ですね。その秘密の使用方法は「ユーザー生産型編集画面」の生産型データを選択し、「L1・L2・R1・R2+○」と入力すれば編集画面に現れます。

TILK
～青い海から来た少女～

●発売日／97年4月25日●価格／¥5,800
●メーカー／TGL
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／6ブロック

これだけは押さえておきたい基礎知識＆テクニック

◉キャラを孤立させるな！

名作劇場のような雰囲気のS・RPG、TILK。SLGタイプの戦闘シナリオの種類は、敵を全滅させるもの、特定の場所を目指すもの、数ターンの間ひたすら耐えるものなどさまざまだ。中でも敵を全滅させるものは長期戦になり、キャラのHPがなくなりがち。そこで、絶対やってはいけないのが「キャラを孤立させること」。うかつに孤立させようものなら四方を囲まれてタコ殴りにされてしまうぞ。そんな事態を防ぐためにも、常にキャラ同士を隣接させて、仲間の支援が届く範囲を保とう。



ただしシナリオによっては強制的に孤立してしまうこともあるので要注意。こんなときは敵に囲まれにくい安全地帯を見つけよう。ちなみに写真左の場合は、画面下の木々の間が安全だ。

◉宝箱は残さず回収！

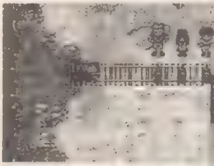
画面中に散らばった宝箱をすべて集めるのは至難のワザ。そこでキャラの移動力に注目だ。各キャラは地形によって移動力が異なるのでMAPに合わせ宝箱の回収役を変えよう。オススメは、平地と道ならフィリップ、森と草地ならパック、浅瀬と岩場ならグルスといったところで、特にフィリップの宝箱回収時の手際のよさは誰にも負けないぞ（手癖が悪いのか!?）。もちろん、移動力をアップさせる装備品も忘れずに使うこと。



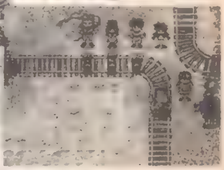
▲足の速いキャラなら、単独行動をさせても大丈夫。

◉地形攻撃の使い方

地形攻撃は見た目が愉快ながらもかなりの威力があって、ほとんどが追加効果のオマケつきだ。これらは、キャラの攻撃力とは無関係の固定ダメージなので、なるべくレベルや攻撃力の低いキャラに任せること。中にはどこが作動ポイントなのかわかりにくいモノもあるから、それらしい地形を見つけたら要チェック。ステータス画面右上の〝！〟印を頼りに探してみよう。ちなみに「蒸気機関」以外は無差別攻撃なので注意（笑）。



▲このように一列に並んで敵を引き寄せたら……。



▼暴走トロッコで一気に大ダメージだ。

◉キャラ隣接の効果は？

キャラ同士を隣接させたときに、何らかの特殊効果が得られることがある。これは「友達効果」といって、攻撃力が5ポイントアップするものと、毎ターン体力が10%回復するというものの2種類だ。中には、ビリーとシルキーの組み合わせのように両方の効果を発揮する場合もあるので使わない手はないぞ。ちなみに相性のいいキャラはそれぞれ1～3人いるので、画面右上の「友達マーク」に注意して探してみよう。



▲ターン開始時に淡い光に包まれて体力回復！

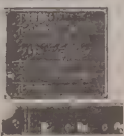
装備品を使いこなして戦闘を有利にしよう

何かと便利な装備品だけど、ステージが始まる前に決定しなければならないのが泣きどころ。そこで、シナリオクリア直前には、常にセーブしておこう。まず次ステージの特徴をつかんだら直前のデータをロードして、装備を無駄なく整えるのがベスト（ちょっとセコイかも!?）。



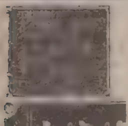
シューズ系

スパイクは平地、長靴は浅瀬、フェザーブーツは森での移動力をアップしてくれる。



アクセサリー系

運や素早さといったパラメータがアップ。後半では、攻撃、防御力がアップするものも登場するぞ。



グローブ系

装備したキャラの攻撃属性を変更することができる。ほかの装備を犠牲にしてまで持つ必要はない。



メダル系

攻撃力がアップする。もちろん、いくつものメダルを併用すれば、効果も倍増するぞ。



スカーフ系

防御力がアップする。とくにレベルの低いキャラや、回復能力を持つキャラに装備させておこう。

特殊効果を持つ装備品

右の表で紹介しているのは、装備しただけではどのような効果があるのかわかりにくい特殊な装備品だ。確率が書いてあるものは一種の補助アイテムで、それを装備したキャラが攻撃したときに、一定の確率で弱気やショックなどの追加効果が発生するのだ。また、下段3つは「落とし穴」や「草しばり」の地形攻撃が使えるようになる。ちなみに、前者は砂地のような白っぽい平地で使え、後者は濃い緑色の草むらで使えるので、余裕のある限り使いまくって一大トラップゾーンを作っちゃおう。

葉っぱの仮面	30%の確率で弱気
ヘビのぬけ殻	40%の確率で弱気、30%でパニック
手鏡	20%の確率でショック、40%でパニック
ヒーローベルト	50%の確率で弱気、20%でぐったり
ホープダイヤ	30%の確率で貧血、30%で絶不調
シャベル	地形攻撃「落とし穴」が使用可能
虫メガネ	地形攻撃「草しばり」が使用可能
ターザンパンツ	地形攻撃「草しばり」が使用可能





まんが／群馬県 いずみ17さん

ポイントQ&A

Q：ゲームをクリアしても、思い出の品が全部そろわないのですけど……。
A：これはゲーム中の選択肢が関係している。序章と第1章のスタート時に選んだ目的地によって物語が分岐するぞ。また、第2章には途中にいくつもの分岐ポイントと6つの思い出の品が隠されているので、徹底的に調べよう。

ドキドキプリティリーグ

●発売日／97年3月28日●価格／¥5,800
●メーカー／エクシングエンタテイメント
●ジャンル／SLG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

超効果的な攻略と、ドキドキな裏ワザを完全公開!

攻略編

試合の勝ち方から恋愛成就までの、難解ポイントにストライク。
"ウラワザ編"と併用すれば、完全無敵の超高校級チームも夢じゃない！

育成時重要ポイント

◉とっても邪道な選手の育て方

今回紹介するのは、かたよった育て方ながらも実力以上の結果を生み出せるというとてもオイシイ育成法だ。まず、投手以外のメンバーに守備練習だけを割り振って、敏捷度を集中的に上げよう。すると、バントと盗塁のみで試合を勝ち進むことができるという超俊足チームができあがる。1回裏のコールド勝ちも夢じゃないぞ。

◉ラブラブ状態を目指せ！

お気に入りの女の子とハッピーエンドを迎えるには、彼女との相性を上げておく必要がある。そのためには、普段の会話を目的の子1人に集中して、練習ではＡＰを多めに割り振ってあげよう。相性の確認法はいくつかあるが、彼女の表情が変わってプレイヤーのことをあだ名で呼んでいることが目安。この〝ひいき〟を1年間続けながら全国1位になれば、ハッピーエンドは確実だ。



試合時重要ポイント

◉根性＆自然回復イベント

試合中には、選手の体力ともいえる根性値が自然回復するイベントが起こるぞ。その条件は投手ならば、最低3人以上の打者を連続三振に取っていること。すると、根性値が半分以下になると同時にイベント発生。打者ならば、2打席連続でホームランを打てば次打席で発生だ。どちらも1試合中に、1人1回ずつという制限つき。

◉チーム別特徴分析！

全9校の相手チームにはそれぞれ特徴がある。根性値の許す限り全力で攻めてくる阿寒岳、土佐南、インターナショナル。ランナーがいれば秘打を使い、守備も手堅い尾張西、嘉手納、島原。そして、5回以降の後半戦に余力を集中する十和田、芦屋、出雲の3タイプだ。ほとんどの場合、根性値を温存して後半に勝負をかけると楽勝だ(後半スパートタイプにはその逆でよい)。



ウラワザ編

普通にプレイしていてはわからない、絶対お得な隠し要素を大公開。
もちろん、意外と重宝するちょいワザも忘れずに公開！

◉強力な2人の助っ人登場！

このゲームには2人の隠しキャラが用意されている。まず1人目の工藤美奈子の出現条件は、全国ランキング外の状態で、8月に公式試合を組むこと。すると見目たくましい(？)大和撫子が登場するぞ。2人目の柴田はつみは、10月までに8位以下だと登場だ。試合には、ケガ人がいれば工藤が、柴田はランダムでエントリーされる。

これが真の工藤美奈子だ！

まず、「長島茂子がキャプテンで、隠しキャラ2人が登場済み、しかも全国1位になった直後」というセーブデータが必要だ。条件を満たしていれば、メモリーカードの文字が黄色くなっているはず。ゲーム起動後、Ｌ１＋Ｒ１ボタンを押しながらこのデータをロードすると…。この先は自分の目で確かめよう。



◉知って得する、試合時の特殊効果

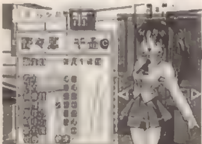
これから紹介するのは、打順や守備位置に関するオイシイ情報だ。①ピッチャー千晶＆キャッチャー牧野だと千晶の投力＆制球力がUP。②滝沢の盗塁と、須永のバント時にはそれぞれ敏捷性がUP。③林を滝沢の後ろ、河合を中山の前の打順にすると、それぞれ打力＋αがUP。また、初期設定の打順だと、全員の能力が多少UPするぞ。

打順初期設定

1番	2番	3番	4番	5番
滝沢	須永	牧野	野々原	中山
6番	7番	8番	9番	補欠
浅井	木村	河合	長島	林

◉名前入力でパラメータが変わる！

ゲームスタート時に、以下で紹介する特殊な名前を入力すると、選手たちの能力が大きく変化するぞ。①名字を「ねつ」、名前を「けつ」にすると、全員の根性値が最大に。②名字を「魔球」、名前を「秘打」にすると、選手全員が魔球と秘打を習得している(もともと習得できないキャラは除く)。③名字を「いやん」、名前を「ばかん」にすると全員の好感度が最大に。④名字を「ラジオ」、名前を「ドラマ」にすると、全員のパラメータがラジオドラマ仕様になる。この4つのウラワザを同時に使うことはできないが、ほかのウラワザとは併用可能だ。特に「魔球＆秘打」の特殊名は真の工藤を見るためには欠かせないはず。



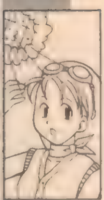
▲女子野球部結成から数日後。いきなり200という数値はおいしすぎるかも(笑)。

◉複雑な乙女心と好感度の関係

好感度が上がって表情が変化したキャラは、ほかのキャラの好感度にも影響を与えることがある。滝沢と林の場合は、前者の好感度が高ければ、後者の好感度上昇時に＋1される。同様に、中山なら河合、千晶なら牧野といった関係になっている。しかも、千晶と牧野の場合はどちらの好感度が高くても、お互いに影響するようになっているぞ。ちなみに滝沢と中山の関係は正反対で、どちらかの好感度が高いともう一方は下がってしまうといった、足を引っ張り合う関係だ(笑)。



◀好感度を上げるにはまず会話。このように表情が変わっていれば準備完了。





ポイントQ&A

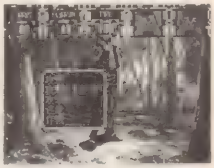
Q：どうしてもインターナショナルチームに勝てないのですが、勝てば何かイイコトがあるのでしょうか？
A：実は全国1位になれば、あとは勝っても負けてもエンディングは同じなのだ。もし、選手との相性が高まっていれば、スタッフロールの後にウェディング姿を見ることができるはず♥

爆れつハンター
それぞれの想い…のわぁんちゃって

●発売日／97年4月11日●価格／¥5,800
●メーカー／バンプレスト
●ジャンル／AVG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

キミは見たか!? あんなシーンやこんな場面

会話の途中に出てくるセリフの選択によって、いろんなシーンが見られるのが、このAVGのお楽しみの1つ。ちょっとした行動が、あとのシーンに影響する場合なんかもあるので、プレイするたびに違ったシーンが見られるのだ。そこで今回は、ちょっと見逃しがちな場面や、とっても笑えるシーンなどをピックアップしてご紹介！ ボケ（主にキャロット）と突っ込み（主にティラ）がいっぱいの会話を楽しもう。


▲難しい謎解きはないので、詰まることはないハズだ。

◉キャロットのボケ

スタートしてすぐの、街道での会話シーン。ティラに任務を覚えているかどうか聞かれたときに、「え〜っと」を選ぶと、任務の内容を覚えていなかったキャロットが、でたらめなボケを繰り出すぞ。裏山に墜落した謎の未確認飛行物体の調査や、神と悪魔のハルマゲドンなど、それはもうムチャなでまかせで笑わせてくれるのだ。このボケの内容は4種類あって、1回に2種類ずつしか見られない。直前の会話でセーブしてから見よう。


▲でまかせにしてもイカしすぎる内容。

◉街での情報収集

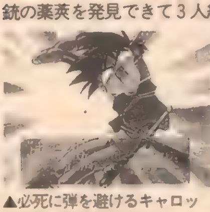
街で情報収集するシーンでは、仲間に会った回数によって宿屋に戻ってから聞ける情報の内容が変化するぞ。でも、ここでのオススメは、酒場のウェイトレスさんをナンパすること。酒場に寄ったときに店内を見回しておいて、もう一度来ると、酔っぱらいにからまれるウェイトレスさんを目撃。そのときは、もちろん助けてあげるようにしよう。


▲教会にはマロン、市場にはティラとシャールがいる。適当に会っておこう。


◀殴り合いのあとは、おいしい場面がみられるぞ。

◉ダマンドの森での戦い

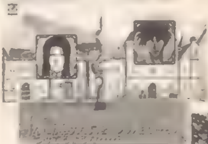
戦いの前の行動によって、展開が大きく変わる。森を調べることになったときに、文句を言って寝転がると、銃の薬莢を発見できて3人組に出会ったときに、ナンパを踏みとどまるかどうかの選択が可能になる。ここで踏みとどまれば、マロンが撃たれる展開に。女性に声をかけてしまえば、ティラが撃たれる展開になるぞ。マロンが撃たれる展開ではティラが2人を片づけてくれるので、戦闘はこちらの方が楽なのだ。


▲必死に弾を避けるキャロットの姿がおかしいのだ。

◉リデンプションの街で

リデンプションの街に入ってからの情報収集は、まずマロンとティラのどちらと組むかを選択。どんなにだだをこねてもシャールとは組めないのであきらめよう。ちなみに、マロンと組んで街の東側に2回行くと、キャロットが遊んでいる子供たちを見て、昔を思い出すシーンが見られるようになるぞ。あとは、真面目に情報収集に努めるのもいいけど、ここはやっぱり、パートナーから逃げて、ナンパにいそしむのがキャロットらしくて楽しい!?


▲行動するごとに時間が経過するので、1回のプレイですべての絵は見れないぞ。


▲街の西側で見つかる謎の柱を壊すかどうかは、第3話のマロンのパートに影響している。


▶どちらをパートナーに選んだ場合でも、ナンパをすることができるぞ。

◉シャールのお礼

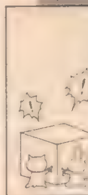
いよいよ一行は、事件の黒幕であるアベルの隠れ家へ突入！ しかし、地下の隠れ家に入ったとたん、トラップにかかって離ればなれになってしまう。第2章でゲルニカに襲われたときに、シャールのことを考えた行動をとっていれば、ここでゲルニカをかばったことのお礼を言われる。ちょっとした違いだけど、ここまではほとんど無表情だった彼女だけに、これで大きくイメージが変わってくるのだ。でも、あまり調子に乗ると、後悔することに……。


▲ヒロインのわりに目立たないシャール。ここは見のがさないように。

◉最終決戦!

アベルとの戦いを攻略するぞ。まず、最初の戦闘シーンでは、ムダに見えてもひたすら攻撃を続ければOK。やがてアベルのバリアを破ることができる。問題は、改造を繰り返してできあがった本性を現した変身アベルとの戦闘。ヤツにはまったく攻撃が通用しないのだ。ここは、HPに気をつけて、とにかくターン数を稼ぐしかない。やがてキャロットが突破口を見つけてくれるぞ。この戦いが終われば、あとは感動のラストシーンにむけて一直線だ！


▲魔獣化したキャロットの手で、アベルは最期をむかえることに。




まんが／東京都 吉池啓美さん

ポイントQ&A

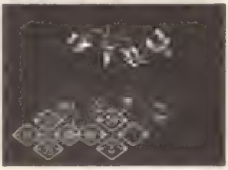
Q：第3話で、キャロットとシャールだけのときに敵に襲われるシーンの戦闘に勝てません。なんとかして！
A：ここは、非力なキャロットだけで戦わなくてはいけないので、何体も出現するカラクリ兵に勝つのは、ハッキリいって不可能。ここはキャロットらしく、ひたすら逃走を選択すべし。そのうち助けがくるのだ。

PAL ［神犬伝説］

●発売日／97年4月25日●価格／¥6,800
●メーカー／東北新社
●ジャンル／RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／1ブロック

続々現れる強敵を打ち倒すためのテクニック講座

アイコンを使った操作や、アイテムの自動整頓などの親切なシステムがうれしいRPG、「PAL」。親しみやすいこのゲームだが、そこに登場する敵は意外と強敵だ。特にボスキャラは多彩な攻撃を仕掛けてくるため、普通に戦っていたのでは勝つことは難しい。確実な勝利のためには、まず自分のキャラの特徴をつかんで、それを生かした戦術を立てるのがポイントなのだ。今回はこのようなポイントを中心に、基本的な戦闘のコツを紹介していこう。



▲ノストラダムス委員会の幹部は、とくに強いので油断は禁物。

◉術のレベルを上げよう

神の神通力を利用する「術」は、キャラのレベルとは関係なく使用回数に応じて成長し、どんどん強力なものが使えるようになっていく。そこで戦闘時はできるだけ術を使って戦い、術のレベルを上げていくようにしよう。下の表は術のレベルと使用回数の関係を表したもの。パーティの中で、誰がどの術を覚えていくかのバランスを考えて巻物を装備し、計画的に術を使っていこう。巻物をチェンジするタイミングが肝心だ。



▲氷の術は氷のかたまりで敵にダメージを与える。

	レベル0→1	レベル1→2	レベル2→3	レベル3→マスター
パル	0回	30回	35回	35回
貧乏神	15回	20回	30回	30回
山の神	25回	35回	45回	45回

◉術をうまく使いこなせ

この「PAL」はストーリーを先に進めるにつれ、術を使わずに敵を倒すことが非常に難しくなってくる。術の属性を考えたり、補助の効果を狙ったりというような、高度な術の使い方ができるかどうかが勝負のカギとなるのだ。また巻物の術だけでなく、特殊術神の術も便利。例えばレベルを上げたいときには「蜘蛛神」で敵との遭遇率を上げ、体力を温存したいとき（ボス戦の前など）には「鬼神」で敵を避けるといいだろう。

1 敵の属性を見極めろ

戦闘が始まったら、まず敵の属性を見極めよう。敵の属性を調べるには各属性の術で攻撃して、最もダメージの大きかったものが弱点、と判断するのが一番確実。敵の属性を予測して、術をかけていこう。敵の属性を確認したら、その属性を装備したり、術で攻撃をすれば楽に敵を倒すことができるハズ。



▶いち早く敵の属性を見極めることが勝利への近道。

2 補助の術をうまく使おう

術の効果は攻撃だけではない。貧乏神や山の神が味方に対して術を使うと、かけられた側はその術の属性のバリアが張られた状態になるのだ。敵の属性を見極めたうえで素早く使おう。またパルが味方に術を使うとその属性に応じたステータスが上昇する。攻撃力をアップさせ、強敵をさっさと倒してしまおう。

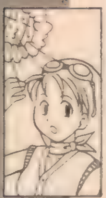


▶パルが土属性の術を味方に使うと守備力がアップする。

名シェフ・ユキトが誇る絶品料理！

ユキトが作る料理は、味方をサポートするのにもっとも適している。戦闘を楽にこなすには彼のこの特技を欠かすことはできないのだ。料理はレベルが上がれば覚えるが、お店で食べて覚える料理も多いので忘れずに食べておくこと。また、料理に必要な材料はこまめにチェックして補充しておこう。とくに米や小麦粉など複数の料理に使う材料は消費が激しいので注意。お店で食べて覚える料理は材料を多く使うものが多いが、その分効果も絶大なので、どんどん使っていくといい。下の表にオススメ料理をまとめておいたので参考にしてほしい。

料理名	食材	用途	対象	効果
とくじょうにぎり	こめ、す、うなぎ、アジ、タイ、ぎゅうにく	回復	全体	HPとMPを2000回復
げきあま	あまいこな、うどんめん、ニンニク、チーズ、シュンギク、バター	防御	全体	素早さ100アップ
げきから	からいこな、カレーこ、コンニャク、ソバめん、ぶたにく、みそ	防御	全体	器用さと素早さ250アップ
げきにが	にがいこな、カキ、はちみつ、キュウリ、サバ、ジャガイモ	防御	全体	器用さ100アップ
しこう	しこうのみ、バニラ、タマネギ、スープ、シャケ、レバー	回復	全体	MP全回復
きゅうきょく	きゅうきょくのみ、ぎゅうにゅう、とうふ、ショウガ、めんたいこ、ケチャップ	回復	全体	HP全回復
ちょうぜつ	ちょうぜつのみ、アジ、こめ、ごぼう、だし、マヨネーズ	回復	全体	HPとMPを全回復





まんが／東京都 けとこのさん

ポイントQ&A

Q：「しこう」という料理の材料の「しこうのみ」はどうすれば手に入れることができるのか教えてください。
A：まず、アネスカに着くと海の水がなくなるので、アルマン島に行こう。アルマンの町に着いたら左上の方に進んでいくと1軒のお店があるぞ。このお店で「しこうのみ」などの珍しいアイテムを買うことができるのだ。

FIGHTERS' IMPACT
ファイターズ インパクト

●発売日／97年4月25日●価格／¥5,800
●メーカー／タイトー
●ジャンル／対戦ACT
●対応周辺機器／なし
●MC／なし

連続攻撃作成モード(コンボ・デ・マンボ)を有効に使おう!

このゲームには「コンボ・デ・マンボ」と呼ばれるモードが用意されている。これは操作内容を細かく設定し、複雑なコンボ（連続攻撃）をボタン1つで出せるようにするという格闘ゲームらしからぬ(!?)斬新なシステムなのだ。ここで作ったコンボをキーコンフィグで登録しておけば、どのモードでも使えるようになる。操作するのが難しいモーションスライドコンボはもちろん、投げ技からの追い打ちといった物まで簡単に設定できるから、うまく役立てよう。

このモードにおける操作方法は下の通り。一見すると複雑そうだけど、コンボをいくつか実際に作っていくうちに、すぐに慣れるはずだ。

ただし、このモードは最初から選べるわけではない。「アーケード」モードを1周クリアすればメニューに現れる（キャラやスタイル、難易度は問わない）から、難易度やセット数を下げて挑戦してみよう。投げ技や打撃技でのリングアウト勝ちが可能なステージなら、それを狙うのもいいだろう。



▲エディットしたコンボはどのモードでも使用可能。使うと左上に「EDIT USING」と表示される。

■コンボ作成時のコマンド

L1／R1	：カーソルを1つ進める／戻す
L2／R2	：その行を削除／空白を挿入
✚キー	：左位置＝✚キー操作の設定
	：右位置＝フレーム数の設定
□・△・○	：各操作の入力
×	：左位置＝スペースの入力
	：右位置＝フレーム数を1に

■コンボチェック時のコマンド

L1	：キー表示開始・初期化
R1	：COMの体勢変更
L2	：キー表示終了
R2	：キャラ位置を戻す
✚キー	：✚キー操作
□・△・○	：各操作の入力
×	：設定したコンボの開始

※どちらのモードも、スタートボタンを押すとメニュー画面に戻る。



◀衝波・しゃがみ正拳↓正拳落とし。敵の体格によっては、このフレーム設定でつながらないこともある。

◉ボスキャラ4人のコマンドリスト

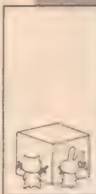
「アーケード」モードを1周クリアするごとに、ボスキャラたちを1人ずつ使えるようになるぞ(中ボスの、Dr.ウイズだけは使用不可能)。ここでは、使用可能な4人のボスキャラたちのコマンドを紹介しよう。なお、表内の「(背)」とは敵に背を向けて出す技を、「(近)」とは敵の近くで出す技を、「(近・後)」とは背を向けた敵の近くで出す技を、「J中」とはジャンプ中に出す技を、「(ダ)」とはダウン中の敵に出す技を、それぞれ表している。また、コマンド内の「ホールド」とは、その前に表示されているボタンを押しっぱなしにしておくという意味なのだ。

ホイホイ
P
P、P
→P
↓P
←P
K
→K
↘K
↓K
←K
J中P
J中K
(背)P
(背)K
(背)↓K
(ダ)↓K
P+K
←→P
S+K
←→K
↓↙←K
↓↘→P
Sホールド→
(近)S+P
(近・後)S+P
(近)←→S+P

ファラハ
P
P、P
P+K
↓P
←P
K
↓K
↘K
←K
J下降中K
J上昇中K(orP)
(背)P
(背)K
(背)↓K
(ダ)↓P
↓P+K
→↘↓↙←P
←↙↓↘→S+P+K
↓↘→P
→→K
(近)S+P
(近・後)S+P
Sホールド(↑で方向転換)

ラウール
P
P、P
↘P
↓P
←P
K
K、K
K、↓K
→K
↓K
↘K
←K
J上昇中K
J下降中K
J中P
(背)P
(背)K
(背)↓P
(背)↓K
(ダ)↓P
←→K
↓↘→K
→→P
→↓↘P
→↓↘K
↓S+K
S+K
↓↙←K
K後すぐにS
↓↘→P……1
①中にP………②
2中に↓↘→K
SホールドK
Sホールド→
(近)S+P
(近・後)S+P
(近)→↘↓↙←P

バラゾック
P
P、P
P、P、P
→P
↘P、P
↓P
←P
K
→K
↓K
↘K
←K
J上昇中K
J下降中K
(背)P
(背)K
(背)↓P
(背)↓K
(ダ)↓P
P+K、P
↓P+K
S+K
↓S+K
←→P
→→P+K
←↙↓↘→S+P
Sホールド→
(近)S+P
(近・後)S+P
(近)←↓↙S+P
↓↙←P……3
③中にK
相手の下段攻撃と同時にS+P(orS+K)ホールド中に↓
→↘↓↙←S(orPorK)…④ ※相手の打撃技を受けた後に④で覚え、その後4でそれを出せる





まんが／神奈川県　桐生雅士さん

ポイントQ&A

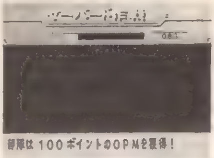
Q：ホーネット（プロレス）のホーネット・スパイラルドライバーという技がエディットできないのですが……。
A：「←↙↓↘→↓↘→P＋K（すべて1フレーム）」と斜め方向の入力を追加しよう。追い打ちをする場合は「空白－167・↑↓・K↙」を追加すればいい。ただし空振りするとスキだらけになるぞ(笑)。

FEDA2
～ホワイト＝サージ ザ・プラトゥーン～

●発売日／97年4月18日●価格／¥5,800
●メーカー／やのまんゲームス
●ジャンル／S・RPG
●対応周辺機器／なし
●MC／2ブロック

『FEDA2』独特のOPMシステムをしっかり把握しよう

「OPM（部隊ポイント）」と呼ばれる新要素がゲームに追加され、戦略的な面での難しさが一段とアップしている『FEDA2』。このゲームでは、キャンプ画面でミッションに参加するメンバーを増やすか、倉庫からアイテムを取り出すとOPMの数値が減っていく。その数値は、主人公が率いる部隊の称号に影響するので、常にチェックしながらプレイしていこう。この数値をいかに節約してゲームを進めるかがポイントだ。



▲OPMは指令を通達されたときと、任務遂行時に支給される。



◀戦闘から撤退してもOPMが減ってしまう。ミッションは一度でクリアしよう。

◉必要最小限の戦力で出撃

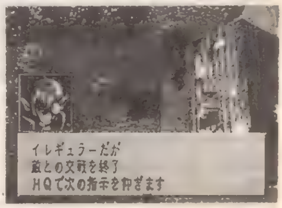
OPMの値が少ないと、セクション終了時に部隊の称号がカオス側に傾いてしまう。称号がカオス寄りになりすぎると殺戮部隊のレッテルを貼られてしまうため、できるだけOPMの浪費は避けたいところだ。そのためには、それぞれのミッションを必要最小限の戦力と物資で、なおかつ通達された条件を可能なかぎり満たして遂行することが重要になるぞ。なお、OPMは金銭的な要素ではないので、仮にマイナスまで減っても部隊の編成などは普通通りにできる。称号はカオスに傾くが、作戦行動自体に支障は出ないことを覚えておこう。



▲序盤の戦闘はハーベイ、トム、ミネルバの3人だけでも切り抜けられる。

◉ミッションは完璧にこなそう

例えば、集落を襲っている敵部隊のせん滅が目的のミッションの場合。民家などを完全に守り抜いたときと、そのいくつかを破壊されたときでは、同じミッションクリアでも支給されるOPMの値が違ってくる。当然、任務をより完璧にこなした方が支給される値は多いぞ。少し面倒だが、キャンプ画面でミッションの内容を聞いたらひとまずセーブして、主人公にトムとミネルバを加えた3人で仮出撃して敵の戦力などを下調べすると、任務を遂行する上での戦略が立てやすくなる。調べたデータを活用してミッションを完璧にクリアしよう。

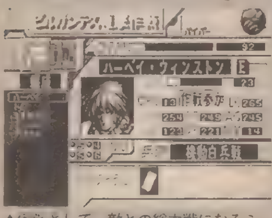


▲少数精鋭で任務を完璧にこなすのは困難だが、決して不可能ではないのだ

戦いを有利に展開するための3つのチェックポイント

ミッションの内容でメンバーを選出

OPMの消費を押さえるため、少数のメンバーでミッションをクリアしなければならないこのゲームでは、ミッションの内容に応じて出撃する仲間を選出するのも大事なことだ。ゲーム前半は4人、中盤～後半にかけては6人前後が適度な出撃人数といえるだろう。プレイヤーが操作する部隊「ホワイト＝サージ」には、最終的に11人の仲間が揃う。NPCを護衛する任務では直接戦闘に強いキャラを選ぶなど、最も活躍できそうな仲間を選んで出撃しよう。



▲例外として、敵との総力戦になるミッションでは、全員で出撃すること。

行動力を考慮して戦略を立てるべし

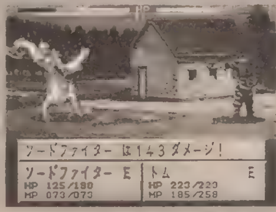
このゲームでは、行動力が残っていれば、敵に攻撃をしたあとでも再び移動することができる。一撃離脱が身上のマーシャや防御力が低いトムなどは、敵に接近して攻撃を実行したら、再び距離を取る戦い方がセオリーだ。また、味方のターンはどのキャラクターから行動するかも自由なので、トムやミネルバなどが接近→特殊攻撃→離脱の手順で複数の敵に大ダメージを与えた後、接近戦に強いキャラクターが1体ずつトドメを刺す戦法もあるぞ。



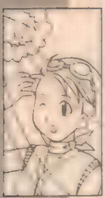
▲防御力の弱いキャラが動いた後、接近戦に強いキャラを前に配置して守れ。

特殊攻撃の使いどころが大事

ミッションの大部分は、敵部隊の全滅といったような、敵との衝突を避けられない任務になっている。その手の任務では、通常攻撃よりも高い威力を誇り、種類によっては広範囲の敵を攻撃できる特殊攻撃が役に立つぞ。ハーベイ、ミネルバなど防御力の高いキャラクターが敵を引きつけて、トムの特殊攻撃で一掃する作戦は、単純明快ながら非常に効果的な基本戦法。超獣騎乗兵装備のミネルバも、複数の敵を倒す掃討役に適したキャラクターなのだ。



▲トムはMPが許すかぎり特殊攻撃を使いまくる。破壊力は抜群！





まんが／群馬県 圭助さん

ポイントQ&A

Q：同じ特殊攻撃を使っても、敵によって与えるダメージが増えたり減ったりするのはなぜですか？

A：例えば不死系の敵なら、HPは高いが炎の攻撃に弱いといったように、敵キャラにはそれぞれの属性に基づく長所と弱点が存在します　それらの属性と、味方の攻撃が持つ属性との相性でダメージが増減するのです

雷電ディー・エックス

- ●発売日／97年4月11日●価格／¥5,800
- ●メーカー／セイブ開発
- ●ジャンル／STG
- ●対応周辺機器／なし
- ●MC／1ブロック

知れば楽しさ倍増まちがいなし! ㊙情報を大紹介!

『雷電ディー・エックス』の隠された秘密をすべて教えよう。自機の1P側（赤）と2P側（青）では移動速度に違いがあり、1P側は上下の移動が速く、2P側は左右の動きが速く設定されているのだ。あと、練習コース、初級コースを「ノーミス／ノーボンバー／レーダー破壊率100%以上／敵破壊率99%以上」でクリアすると、その1ランク上のコースでプレイを続行できちゃうぞ。

◉ボムの色を選ぶ

コースセレクトに表示されている稲妻は、一定時間で赤と黄色に切り替っている。この稲妻が赤のときにコースを選択すると初期装備のボンバーが赤に、黄色のときに選択するとボンバーが黄色になる。好みの方を選択しよう。



◀コースセレクト画面でボムの色は設定できる。「D」と「X」の間にご注目。

◉ボーナスアイテムの利口な取り方

黄色の勲章（通常10〜500点）は、10点の状態になった少しあとに一瞬ピカッと光を放つ。ちょうどその瞬間に獲得すれば3,000点もボーナスがもらえるぞ。同じく青の勲章（通常100〜2,000点）も、光った瞬間に獲得すれば、10,000点も得られる。また、ミクラス（通常10,000点）も出現から少しあとにつまずいたような動きを見せる瞬間があり、このときに獲得すると50,000点も入る。

◉ボーナスをアップさせるコツ

オールクリアしたときのボーナスは3種類あって、それぞれのアップポイントは以下の通りだ。「敵破壊率」は読んで字のごとく、倒した敵が多いほどアップする。「気合い」は、①ショットボタンの連射率（連射の速さと、ムダ撃ちの少なさ）、②自機のいる位置（どれだけ画面上の方にいたか）の2点で算出される。「レーダー破壊率」とは敵レーダーをどれだけ破壊したかで決められる。レーダーというのは、地面に白い点で表示されていて自機が近づくと出現するもの（練習、初級のみ）と、金色の四角錐型で自機が2秒前後重なると出現するもの（花畑を探すと発見しやすい）の2種類がある。がんばって探してみよう。



◀ボスは速攻で叩くべし。「（99秒99－倒した時間）×20点」のボーナスが入るぞ。

◉上級コースの隠しステージ

上級コースの8面を、難易度「ARCADE」以上ならノーミス、ノーボンバーで、難易度「NORMAL」以下ならコンティニュー数4回以内でクリアしてみよう。この条件を満たすと、隠しステージの9面をプレイできるぞ。ちなみに、2人同時プレイの場合は、難易度に関係なく23回以上コンティニューすれば隠しステージに行くことができるのだ。

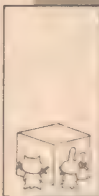
充実度バツグンの隠しモードを大公開

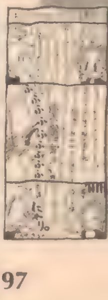
隠しモードもたくさん用意されているので、それらをまとめて紹介しておこう。下で紹介している中でも「達人のプレイ（達人による練習コースのリプレイ）」は、華麗なプレイ内容はもちろん、攻略の参考にもなるので鑑賞を強くオススメしたい。特に、練習コースでは四角錐型の敵レーダー（金色）にそれぞれの場所で独自の出現条件が設けられていて、条件の達成が甘いと銀色や赤色になって破壊率の低下につながってしまう。「達人のプレイ」を見れば、このシステムの詳細確認もバッチリわかるのだ。

スペシャルステージの隠しアイテム

最初の高速スクロール中、左側の木を攻撃すると1UPが出現する。同じく、2番目のボス出現前の右側の木にボンバーアイテムが、3番目のボス出現前の左側の木に1UPがそれぞれ隠されているぞ。また、6番目のボス出現前の中央の木にも、アイテムは隠されている。

隠しモードの内容	選べるようにするための条件
「AUDIO CONFIG」の「BGM MODE」で、「VIPER-PHASE 1」の曲を選べるようになる。	「BGM MODE」で「NEW RELEASE」を選んでゲームを1回プレイする。そのあとで、再び「BGM MODE」を選んでみよう。
「SPECIAL MENU」でリプレイ機能（練習コースのプレイを記録／再生）が使えるようになる。	ゲームを1回プレイしてから、「SPECIAL MENU」を選ぶ。プレイするゲームは、どんな設定でも構わない。
「SPECIAL MENU」で達人による練習コースのリプレイを再生できるようになる。必見！	練習コースを最後までクリアする。難易度モード、コンティニューするしないは、条件に含まれていないので安心しよう。
「GAME CONFIG」で、より難しい難易度「ARCADE 2」が選べるようになる。	難易度を「ARCADE」に設定して最後までクリアする。選択するコース、コンティニューするしないは、条件に含まれない。
「GAME CONFIG」で、より難しい難易度「ARCADE 3」が選べるようになる。	難易度を「ARCADE 2」に設定して最後までクリアする。選択するコース、コンティニューするしないは、条件に含まれない。
「GAME CONFIG」で、より難しい難易度「ARCADE 4」が選べるようになる。	難易度を「ARCADE 3」に設定して最後までクリアする。選択するコース、コンティニューするしないは、条件に含まれない。
「SPECIAL MENU」で自機やボスの雄姿が見られる雷電小辞典が閲覧できるようになる。	上級コースを最後までクリアする。この場合も、難易度モード、コンティニューするしないは、条件に含まれない。
「GAME CONFIG」で、上級コースの腕前判定のON／OFFが設定可能になる。	難易度を「ARCADE 4」に設定して最後までクリアする。選択するコース、コンティニューするしないは、条件に含まれない。
「GAME CONFIG」で、アーケードと同じテンポの「GAME SPEED」が選べるようになる。	「GAME CONFIG」に「JUDGEMENT」が表示されている状態で、これを「OFF」に設定してゲームを1回プレイする。
「GAME CONFIG」で、自機の移動速度を設定する「MOVE SPEED」が選べるようになる。	「GAME CONFIG」の「JUDGEMENT」を「OFF」に設定して、上級コースを最後までクリアする。
「SPECIAL MENU」で全ボスを撃破する時間を競える「SPECIAL STAGE」が選べるようになる。	練習コース、初級コース、上級コースの全コースそれぞれを、最低1回最後までクリアする。難易度、コンティニューするしないのは含まれない。





まんが／千葉県　都賀渉さん

ポイントQ&A

Q：スペシャルステージで、6番目のボス手前の木から出現するアイテムの種類は、どうやって決められているの？
A：4番目〜5番目のボスまでに登場する白い柱状の物体への対処で決められている　すべて破壊すればボンバーアイテムに、破壊せずに接近してすべてを引っ込めると1UPアイテム、それ以外ならミサイルアイテムになる。

イワトビペンギン ROCKY×HOPPER

●発売日／97年4月25日●価格／¥4,800●メーカー／インプローレ●ジャンル／ETC●MC／なし

4人対戦時の必勝法を伝授!

愛嬌たっぷりのペンギンたちが大奮闘し、面白ミニゲームがギッシリ詰まった話題作。ボタン連打が勝負になるものから、テクニックが必要なものまで、用意されているゲームは全部で11種類。最大4人対戦まで可能なのもウレシイ！

◉4つのゲームを大攻略

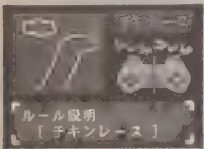
コンピュータを相手に1人で楽しむのもいいけれど、やはりこのゲームは4人でワイワイ遊ぶのがグッド！そんなわけで、ここでは4人同時プレイができるゲームの中から、特にオススメのゲームを4つ大紹介。さらに攻略法についてもバッチリフォローしていくぞ。これを参考にして、パーティのヒーローになろう。ただ、勝ちすぎると友だちをなくす危険性があるので、そのへんはほどほどに！



▲フリーバトルからチームバトルまで遊び方いろいろ。

各ゲームのルールを把握しておこう

全部で11種類ある各ゲームのスタート前には、毎回ルールや操作方法が解説される。戦いに勝つためには、その解説をしっかりと聞いて頭に叩き込んでおこう。そうしないと、勝てる戦いも負けてしまうことになるぞ。ボタンを連打して、解説を飛ばさないように注意しよう。



◀ゲーム慣れしていても、操作方法や勝利条件を知らなくちゃ勝てない。よく覚えておこう。



チキンレース

誰よりも先にゴールして、落ちる前に急ブレーキをかけて止まるゲーム。先にゴールしても、落下すると負けになってしまうので、最初はキッチリ止まることを考えよう。



氷上決戦

重さによって傾く板の上で押し合い、落ちなかった人の勝ちとなるゲーム。戦闘開始直後に中央へ移動して、身の安全を確保。その後、出遅れた相手に突進して落としていこう。



ナンバーズ

30秒経過後、いちばん大きな数字の上に乗っていた者が勝者だ。最大は16だが、最初からその上に乗っていると相手に跳ね飛ばされるので、時間ギリギリに奪取するのがいいぞ。



クラム

波を避けながら貝を拾い、その個数を競い合うゲーム。なるべくどつきあいには参加せず、手堅く貝を集めること。相手に邪魔されたときだけ反撃していこう。

SDガンダム GCENTURY

●発売日／97年3月20日●価格／¥6,800●メーカー／バンダイ●ジャンル／SLG●MC／5ブロック

史上最大の「ガンダムバトル」を勝ち抜け

歴代のモビルスーツがすべて登場するこのゲーム。目的は設定によっても変わるが、ほとんどの場合敵を全滅させればOK。さて、ここでは初心者が迷いがちな戦術とユニットの2つのポイントについて解説していこう。

◉基本戦術をマスターせよ

まずはユニットの運用方法から。このゲームのユニットには「推進剤」というパラメータがあり、移動していくと減っていき、なくなると移動力が1になってしまう。特にモビルスーツ（以下MS）はムダに移動しているとすぐ動けなくなって、敵のいい標的になってしまう。敵の攻撃範囲ギリギリまでは、推進剤の多い戦艦に収容して移動するのがこのゲームの基本だ。

また、戦闘するときは2～3機で攻撃を仕掛けるといい。戦闘は、攻撃を仕掛けるユニットと受けたユニット、さらにその周囲に別のユニットがいればそのユニットも参加するのだ（ただし、1回の戦闘に参加するのは敵味方合わせて最大7機まで）。当然のことだが1機で戦闘するより、複数で戦闘した方が有利に戦える。そのためMSは1機ではなく、常に2～3機の編隊を組むように固まって移動すれば、攻撃されても大丈夫だぞ。



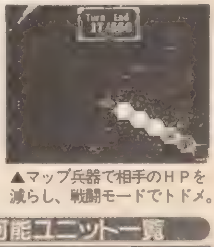
▼戦闘はできるだけ多数で。周りのユニットはCOMが操作してくれるぞ。



▲戦艦は前線と基地とを行き来する「輸送船」として使う方がいい。

◉ユニットの特徴を理解しよう

このゲームにはたくさんのMSや戦艦が登場する。だがメインに活躍するのはやはりMSだろう。そんなMSの性能を理解し、それぞれの性能に合った使い方をしないと、戦いに勝つことは難しいだろう。一番使えるのが、離れた敵をまとめて攻撃できる、マップ兵器を搭載しているユニット。コロニー国家連合軍のヴァイエイトやネオジオン軍のドーベンウルフ、連邦軍のデンドロビウムなどがオススメ。戦闘シーンでは、接近戦に強い武器を持つMSを自分で操り、強力な飛び道具のMSをオプションとして使うといいだろう。ちなみに接近戦に強いMSが多いのは、シャッフル同盟軍だ。



▲マップ兵器で相手のHPを減らし、戦闘モードでトドメ。

マップ兵器使用可能ユニット一覧

ヴァイエイト	Wガンダム
Wガンダムゼロ	ガンダムX
ゴッドガンダム	ザンネック
GP02Aサイサリス	GP03デンドロビウム
シャイニングガンダム	Zガンダム
ドーベンウルフ	ハイザック
百式	ビグザム
V2アサルトバスター	マスターガンダム





まんが／神奈川県　雲外鏡現さん

ポイントQ&A

Q：「SDガンダム」のマップ兵器で、敵をたくさん倒したのにパイロットがレベルアップしません。何故？
A：便利なマップ兵器だが、実は敵を倒しても経験値をもらえないのだ。マップ兵器では敵のHPを減らすだけにとどめよう。ただ、同じ間接攻撃のNT攻撃や砲撃は、ちゃんと経験値をもらえるぞ。

ロックマンバトル&チェイス

●発売日／97年3月20日●価格／¥5,800●メーカー／カプコン
●ジャンル／RCG●MC／1ブロック

オススメのセッティングを紹介

『ロックマン』シリーズに登場したキャラたちが壮絶なバトルを展開しながら爆走するRCG。メモリーカードを使って友だちと対戦できたり、レースに勝って敵のパーツを入手できたり、魅力的な要素が盛りだくさんだ。

◉マシン選びも重要

選べる10キャラのマシンは、弾を撃って攻撃できたりジャンプしたり、それぞれ違った特徴を持っている。いろいろ使ってみて、自分の使いやすい能力を持ったマシンを選ぼう。



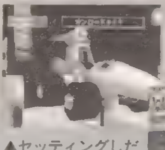
▲マシンによって特殊能力が変化。キミは誰を選ぶ？



▲ロールのマシンはジャンプ可能。亀裂もへっちゃら。

オンロード仕様（スピード重視）

ロックマンのストリートコースやロールのシティコースなど、キッチリ整地された場所を走るときは、スピードを重視したセッティングがベスト。そこで、どんな道にはどんなセッティングがいいのか下で紹介しよう。ただし、かなり速いのでアクセルボタンを押しっぱなしはダメ。カーブの直前ではしっかりブレーキも使いながら、冷静にコーナリングをキメていくこと。



▼カーブではスピードダウン 手堅く回って壁への激突を避けるのだ



▲セッティングしだいでスピードやステアリング性能が大きく変化するのだ。

	キャラ	パーツ
タイヤ	クイックマン	オンロードタイヤ
エンジン	Dr. ワイリー	スーパーノバエンジン
ウィング	ブルース	ハイスピードウイング

オフロード仕様（ダメージ軽減）

ナパームマンの兵器工場コースやガッツマンの岩山コースなど、減速地帯が設定されていたり、荒れ地が多いようなコースでは、マシンが受けるダメージを少しでも軽減するようなセッティングをすることをオススメする。下のベストセッティングを参考に、手堅く走り抜けていこう。とくにナパームマンのエレガードタイヤは必須！　ナパームマンと対戦して、パーツを奪えるようになったら迷うことなくこのタイヤを選んで奪おう。



◀ナパームマンのエレガードタイヤなら減速地帯も通常のスピードで通過できる。

	キャラ	パーツ
タイヤ	ナパームマン	エレガードタイヤ
エンジン	Dr. ワイリー	スーパーノバエンジン
ウィング	ロール	フェザーウィング

ウルティマ アンダーワールド

●発売日／97年3月14日●価格／¥5,800●メーカー／EAV●ジャンル／RPG●MC／14ブロック

ゲームの攻略に有利なクラスは？

8種類のクラスの中から1つを選んでキャラクターを作成し、冒険を開始するこのゲーム。どのクラスを選ぶかで、冒険の進め方や戦闘の攻略法などが違ってくるため、その選択には迷うところだ。傾向としては、戦士やメイジのような単一能力のエキスパートは、前半から中盤にかけての冒険は楽に展開できる。その反面、仕掛けやトラップの構造が複雑になる終盤では、それに対応できずにかなり苦労することになる。逆に幅広いスキルを備えた羊飼いなどのクラスだと、能力値が低い前半の冒険では非常に苦しむものの、成長して広く能力が開花する後半の展開はかなり楽になるのだ。どちらかと言えば、難度の上がるゲーム後半を有利に立ち回れる万能型のクラスの方が、ゲームをクリアしやすい。出だしでツライ思いをするのがタマに傷だが、純粋に冒険の達成だけを目指すなら羊飼いかレンジャーを選ぼう。

▼選択できる技能が多彩かつ豊富な羊飼い。初期の能力は低めだが、成長すると強いぞ。





▲一度ゲームをクリアしたら、次のプレイからは違うクラスでの冒険を楽しもう。

えこのKIDS ～誰が為に金は成る～

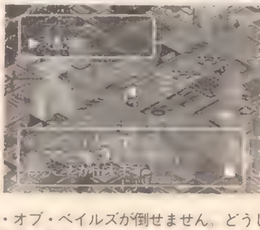
●発売日／97年4月18日●価格／¥5,800●メーカー／TGL●ジャンル／ETC●MC／なし

目押しのテクが勝利の決め手！

このゲームで勝利を呼び込む決め手になるのは、サイコロの目を調節する目押し。『えこのKIDS』のサイコロはスロットタイプなため、目押しを極めれば、ひたすらメリットのあるマスだけに止まりながらゲームを進められる。ただし、占い師の占いや年始のおみくじで悪い結果が出てしまうと、サイコロの転がる速さがアップしてしまい、目押しは通用しなくなる。おみくじは強制的なイベントなので仕方がないにしても、占い師に占いを頼むのは避けるのが無難だぞ。思いどおりの目を出して、フリーの物件を先手を取って買い占めたり、1回休みなどのペナルティを極力回避したりできれば、有利な展開に持ち込めるのは必定なのだ。

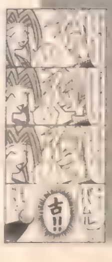


▲物件の購入は早い者勝ち ライバルに取られる前に速攻でゲット！



◀さまざまな効果を持つカードも、勝敗を大きく左右する重要な要素。支配者カードなどメリットの大きなカードを入手したら惜しまず使うこと。





まんが／京都府　樹塚ともかおさん

ポイントQ&A

Q：『ウルティマ～』のラスボス、スラッシャー・オブ・ベイルズが倒せません。どうしたら倒せるの？
A：スラッシャー・オブ・ベイルズは不死身で、武器や魔法では倒せない。奴がいる部屋の溶岩に、これまでの冒険で手に入れてきた8つの護符を投げ込めば異次元に封印できるのだ。ただし、それで終わりではないのだが……。

Queens Road

●発売日／97年3月20日●価格／¥6,800●メーカー／エンジェル●ジャンル／SLG●MC／1ブロック

目指せ女王！ 戦闘のコツを伝授

このゲームの目的は、5つの国のプリンセスから1人を選んで、大陸を統治する「大女王」に育て上げること。それと同時にプリンセスの指揮する兵団を鍛え、3年後の闘技大会にも優勝しなくてはならないのだ。ここではプリンセスの育成よりも、その闘技大会をいかにして勝つかにスポットを当てていこう。

戦闘ではプリンセス（王女）の部隊のほかに6つの部隊があり、王女の部隊が全滅すると負けとなる。基本的に戦闘が始まったら、移動できる部隊に攻撃させ、しばらく経ったら王女の部隊は敵の本陣を目指して進軍させよう。王女の部隊以外は、王女の部隊が本陣に行くまでの「盾」と考えてOK。そのため軍事（部隊の育成）では、1～6部隊はHPなどのパラメータを上げる「基礎1～3」だけを選択しよう。



▲戦闘では全7部隊のうち、移動できるのは王女の部隊を含む4つだけ。これらをうまく使うことがポイント。



▶軍事では、1～6部隊はひたすら「基礎」を選択。

三國志リターンズ

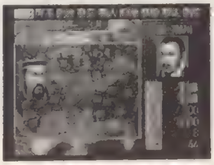
●発売日／97年3月20日●価格／¥6,800●メーカー／光栄●ジャンル／SLG●MC／3ブロック

中国統一までの遠き道

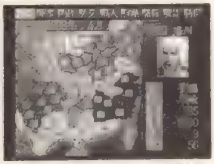
歴史SLGの入門版とも言うべきソフト「三國志リターンズ」。そのため「歴史SLGは難しい」と思っている人でも手軽に楽しめるのだ。ここではプレイに役立つワンポイントテクニックを紹介しよう。下で紹介しているほかにも、武将の「経験」というパラメータを上げ、命令の成功率を上げるというものがある。移動するだけで経験が増えるのを利用し、空白地などでムダに行き来させて育てるというものだ。覚えておこう。

◉知って得するワンポイントテク

軍師がいる場合、命令を選択するたびにうまくいくかどうか、助言してくれる。これがけっこう信頼できるのだ。もちろん知力が高いほど信憑性は上がっていくぞ。1度「ダメ」と言われても何度か繰り返すと「成功する」と言うハズ。命令を実行させるときは、軍師がいいと言うまで繰り返すクセをつけよう。



▲引き抜きで相手の忠誠度が高くても、軍師が言うなら…。



▲この通り、太守だって引き抜けます。

スーパーロボットシューティング

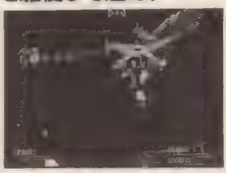
●発売日／97年3月21日●価格／¥6,800（人形付¥9,800）●メーカー／バンプレスト●ジャンル／3D STG●MC／なし

悪を滅するパーフェクトな戦法

ロボットによる多少の違いはあれど、基本的に自機の当たり判定が大きく被弾しやすいため、このゲームでは弾を撃たれる前に敵を破壊する先手必勝の戦法が重要視される。コースではノーマルとエクストラショットの同時攻撃で敵機を手早く破壊し、ボス戦ではスーパーエクストラショットも絡めて確実にダメージを与えよう。各ロボットの武器性能はしっかり把握しておくといいぞ。

■エクストラショットを駆使して進め！

エクストラショットはゲージがたまりしだい即発射し、ノーマルショットで対応しきれない敵を撃破していこう。貫通系のエクストラショットは、可能なかぎり敵を引きつけて出すと効果バツグン。



■ボス戦はスーパーエクストラショットで勝負！

とにかく飛来する弾の数が尋常でないボス戦。避けきれないと判断したら、スーパーエクストラショットで消してしまおう。スーパーエクストラショットは、全弾をボス戦まで温存しておくこと。



聖痕のジョカ ～光と闇の聖王女～

●発売日／97年4月25日●価格／¥5,800●メーカー／タカラ●ジャンル／RPG●MC／1ブロック

シミュレーションバトルを攻略

戦闘システムに戦略SLGの要素が色濃く採り入れられている『聖痕のジョカ』。と言っても、プレイヤーが直接操作するのは主人公の「疾風のアデル」（名前変更可）だけで、ほかの仲間たちはプレイヤーが設定した命令に準拠しつつ、それぞれの判断で敵と戦ってくれる。このゲームでは、AIで動く仲間たちと協力しながら、いかにうまく有効な戦略を組み立てるかが大切だぞ。

■必殺技は惜しまず使おう

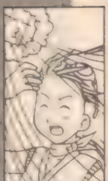
相手を1体ずつ倒し、確実に敵戦力を減らしていくのが戦闘の基本。アデルの必殺技はSPが続くかぎり惜しまず使って、一撃必殺で敵を葬り去るのだ。反撃を許さずに勝利するのが理想。

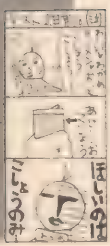


■負けてもくじけず再挑戦！

力及ばず全滅した場合でも、あきらめることはない。このゲームでは、全滅したときと同じ経験値やレベルで、戦闘を最初からやり直せるのだ。くじけず挑戦を繰り返せば、いつかは勝てるぞ。







まんが／京都府 うしおさん

ポイントQ&A

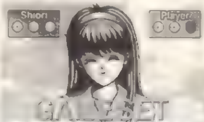
Q：「スーパーロボットシューティング」で自機といっしょに出撃するロボットは、援護してくれないのですか？
A：自機といっしょに出撃する仲間のロボットは、あくまで「いっしょに戦っている」という設定上だけのものなので、ステージ中にセリフこそ入るものの実際には援護はしてくれない。自分の力だけを信じて戦い抜くのだ。

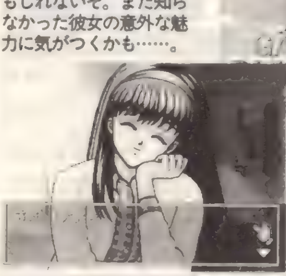
ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織

●発売日／97年3月27日●価格／¥2,800●メーカー／コナミ●ジャンル／ETC●MC／1ブロック

詩織との素敵なひとときを長く楽しむために

2曲のミュージッククリップやあっち向いてホイゲーム、デートスペシャルなどの豊富なモードで、藤崎詩織の魅力にさらに深～く迫れちゃう『ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織』。買ってから1日も欠かさずプレイするくらい、入れ込んでいるファンの人も多いんじゃないかな？ このソフトには、あっち向いてホイゲームでボタン入力が遅れたときに聞ける「もう、鈍感なんだから」というセリフのような、隠し（？）のグラフィックやセリフもいくつか用意されている。たまには少し変わったことをして、いつもと違う詩織の表情に触れるのもいいかもしれないぞ。まだ知らなかった彼女の意外な魅力に気がつくかも……。





▲手加減しているそぶりを見せず、詩織に花を持たせるのも面白い。

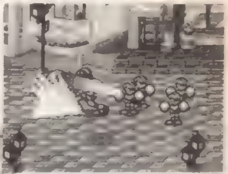
◀こんな自然な笑顔で不意打ちのように「大好き」と言われるのも、ドキドキしてしまうもの。

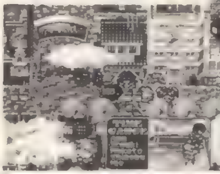
Nage Libre ～螺旋の相剋～

●発売日／97年2月21日●価格／¥5,800●メーカー／バリエ●ジャンル／S・RPG●MC／2ブロック

「支援システム」を最大限に活用せよ！

5人の女の子たちが力を合わせ、異世界のモンスターと戦う『Nage Libre ～螺旋の相剋～』。リアルタイムSLGの要素が取り入れられているこのゲームの戦闘では、味方のユニット同士を近い距離に立たせる（隣接する必要はない）と発生する「支援効果」が戦況を大きく左右する。支援効果は近くにいる仲間の数が多いほど効果がアップするので、戦闘中はなるべく味方のユニットを分散させないように行動しよう。やむをえず戦力を分けなければならない場面でも、人数を2：3に分けて敵の数が多い方に3人のチームを向かわせること。誰か1人を単独で行動させるのは非常に危険だ。なお、「眠る」のコマンドで体力回復中の仲間も、範囲内にいれば支援効果には参加できる。これはなかなか便利なので、覚えておくといい。





▲支援効果が発生すると、味方の攻撃力と防御力、さらにクリティカル率も上がる。

◀固まって行動し、敵を1体ずつつぶしていこう。この戦法でまず負けることはない。

鈍色の攻防 ～32人の戦車長

●発売日／97年2月28日●価格／¥6,400●メーカー／シャングリ・ラ●ジャンル／SLG●MC／3ブロック

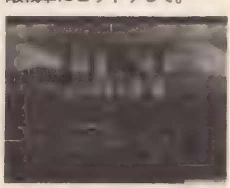
先手必勝！ 敵戦車の前衛を撃破せよ

戦車自体の動きと砲身の向きを、同時に操作しなければならないこのゲームでは、まず戦車の複雑な操作に慣れることが大事。右への旋回はR2ボタン、左への旋回はL2ボタンで行うのがわかりやすくていいぞ。砲身の操作と組み合わせて、360度全方位から襲ってくる敵戦車に素早く対応できるよう、戦車の操作は早めにマスターしよう。敵との戦闘では、全体マップで敵の位置をこまめに把握し、敵の前衛が射程距離に入ったら先手を取って撃破する作戦が非常に有効。敵は破壊された戦車の残骸に進路を阻まれ進軍が遅れるので、その間に後続の戦車を次々と破壊してしまうのだ。砲弾だけは残骸に阻まれず、敵戦車にヒットするぞ。





▲破壊した戦車の残骸に詰まって進めなくなった間抜けな敵を、残骸ごしの砲撃で撃破しよう。



▲自機の戦車が海などに落ちるとその場でアウト！ 要注意だ。

秘宝王 ～もうお前とは口きかん!!～

●発売日／97年4月25日●価格／¥5,800●メーカー／ソネット・コンピュータ●ジャンル／ETC●MC／1ブロック

隠しマップ「ユグドラシル」への入り方

最初に選べるマップのほかに、複数の隠しマップが存在するこのゲーム。ここでは隠しマップの中でもオススメの「ユグドラシル」の出現条件を紹介だ。まず最初に、マップ選択で「エル・ド・ラド」を選ぶ。エル・ド・ラドでの冒険が始まったら、マップの北東付近にある「月光の瞳」というアイテムを入手しよう。うまく月光の瞳を手に入れたら、今度はそれをマップの北西付近にある、仮面が奉られた祭壇に納めるのだ。すると、祭壇の北に巨大なピラミッドが出現する。ピラミッドでは秘宝の「黄金ジェット機」が手に入り、これを持って冒険を終えると、次のマップ選択画面に「ユグドラシル」が出現しているぞ。





「ユグドラシル」出現



◀▲ユグドラシルは北欧の伝承をモチーフにしたマップ。ここにも、隠しマップを出現させる謎解きが用意されている。





まんが／兵庫県 まりりんさん

ポイントQ&A

Q：「秘宝王」で、友だちにミニゲームで負けて秘宝を奪われます。ミニゲーム以外で反撃する方法はありませんか？
A：そんなミニゲームが苦手なアナタは、凶悪なアイテムを使ってライバルたちに嫌がらせをしてあげましょう。モンスターに襲われて気絶しているところを襲って、秘宝を根こそぎはぎ取るのもグーです。嫌われますけどね。

BOYS BE…

●発売日／97年3月28日●価格／¥5,800●メーカー／講談社●ジャンル／SLG●MC／1ブロック

破局プレイで新しい恋の扉を開こう！

ゲームスタート時には、エンディングの対象となる女の子が3人しか登場していない『BOYS BE…』。しかし、ある特定の条件を満たしたうえで、あえて女の子に嫌われるように行動すると、その度に新しい女の子との出会いのイベントが起こるのを知っていたかな？下のリストにある通り、このゲームには最終的にヒロインになる可能性を持つ女性キャラが、合計11人も用意されているのだ。ただし、単に女の子に嫌われまくれば新しい女の子が登場するというわけでもなく、例えば榊しおりの場合は、3年の6月までに水原ひかると仲よくなって、ゼミの講習を受けることになると登場する。というように、知り合うには各キャラごとの必要条件をクリアしておく必要もあるので注意しよう。頑張ってすべての女の子とハッピーエンドを迎えるのだ！

登場キャラクターリスト

1	花井 美紀
2	杉本 久美子
3	水原 ひかる
4	村上 安奈
5	及川 美奈子
6	榊 しおり
7	矢島 エリ
8	藤井 直子
9	吉野 ゆかり
10	吉野 かおり
11	千葉 祥子



◀最後の登場キャラ、千葉祥子はなんと看護婦。

魔法少女プリティサミー PART2 In the Julyhelm

●発売日／97年3月14日●価格／¥6,800●メーカー／パイオニアLDC●ジャンル／AVG●MC／4ブロック

残り5つのプリティストーンをゲット！

上巻に引き続き、下巻ではパート2で手に入れられる残り5つのプリティストーンの入手方法を公開！　7つのプリティストーンを入手しているパート1のデータをコンバートして、さらにパート2ですべてのプリティストーンを集めると、エンディングを見た後に、登場キャラクターたちのエピローグやグラフィック集などが見られる「おまけモード」に入れるぞ。プリティストーンは敵との戦闘で使うとなくなってしまう。なるべく使わずにすまそう。


▶プリティストーンを取り逃さずにストーリーを進めると、26話で特殊なイベントが発生する。

PART2「プリティストーン」入手リスト

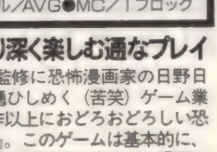
8個目	25話で、改造パソコン女との戦闘に敗れると出現するお子様サミーを倒す。するとパソコン女と再戦へ。
9個目	25話の新刊耽美女を倒したあとのシーンで"見る"を5回選択。選び続けると逆に失ってしまうぞ。
10個目	26話の開始直後、大広間のシーンで"行動"を11回選択。面倒でも根気よくコマンドを選ぼう。
11個目	3個目のプリティストーンを入手後、さらに続けて"行動"を6回選択する。
12個目	26話の謁見の間で"行動"を3回選択する。ここで"見る"を選択するとすぐに次のシーンへ。

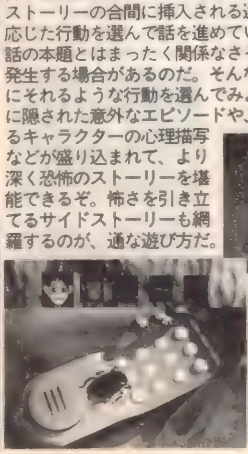
厄痛〜呪いのゲーム〜

●発売日／97年2月7日●価格／¥5,800●メーカー／アイディアファクトリー●ジャンル／AVG●MC／1ブロック

『痛』のストーリーをより深く楽しむ通なプレイ

キャラクターデザインと監修に恐怖漫画家の日野日出志を迎え、さらに魑魅魍魎ひしめく（苦笑）ゲーム業界を題材にしたことで、前作以上におどろおどろしい恐怖の物語が展開される「厄痛」。このゲームは基本的に、ストーリーの合間に挿入される選択肢の中から、場面に応じた行動を選んで話を進めていく。ところがたまに、話の本題とはまったく関係なさそうな、特殊な選択肢が発生する場合があるのだ。そんな場面ではあえて、横道にそれるような行動を選んでみよう。すると、物語の裏に隠された意外なエピソードや、その時点で操作しているキャラクターの心理描写などが盛り込まれて、より深く恐怖のストーリーを堪能できるぞ。怖さを引き立てるサイドストーリーも網羅するのが、通な遊び方だ。


▲ゲーム会社から電話がかかってくるこの場面。話に関係なさそうな、この選択肢を選ぶと……。


◀な、なんと受話器の裏にゴキブリが……！恐怖よりも生理的な嫌悪感をかきたてられ、背筋が凍る演出だ。





LOVE GAME'S 〜わいわいテニス〜

●発売日／97年2月14日●価格／¥5,800●メーカー／TEARS●ジャンル／SPG●MC／1ブロック

クリア後のスペシャルコートの楽しみ方

ストーリーモードをクリアすると、使用できるスペシャルコート。これらのコートにはちょっとした遊びが隠されているので、その遊びのすべてをここで紹介しよう。●豪華客船コート：NETに止まっている海猫にボールを8回当てると、主審がビキニの金髪ギャルに変身する。●ストリートコート：選手を移動させ、ネズミをコートの外に追い出すとラケットがビジネス鞄に変化する。●雪国コート：コートを飛び交う雪玉に、ボールが当たるとなんと主審が雪だるまに変身してしまうのだ。●AQUAコート：ボールを8回タコに当てると、主審の頭にタコが出現。そのあとさらに、タコにボールを8回当てると選手の頭の上にタコが出現する。●宴会場コート：コートの隅にあるカラオケマシンに、ボールを当てるごとにBGMが変わる。


▲主審の頭の上にタコが出現。タコにボールを当てるには、サーブのときが狙いやすくていいぞ。

ちょっとイイ話

タイトル画面(PUSH STARTが表示されている状態）で、L1＋L2＋R1＋R2＋Ⓢを押しながらⓧを押すと、ストーリーモードをクリアしていなくても、最初からスペシャルコートや選手が使えるぜひ試してみよう。

まんが／岡山県 モナトKさん

ポイントQ&A

Q：「BOYS BE…」で、会話中のハートの調節が難しくて女の子と仲よくなれません。
A：女の子との会話中、ボードの右下にセリフを送る三角のマークが表示されたら、コントローラのL1＋L2＋R1＋△ボタンを同時に押してみよう。すると、ハートや天秤の数値がわかるウインドウが表示されるぞ。

ウラワザデータベース 下

'97上半期超拡大版

みなさまお馴染みウラワザデータベース。古今東西あらゆるウラワザを網羅した超拡大版。ゲームプレイのお供に側に置いておけば、もう悩むことも詰まることもなし！

でろ〜んでろでろ

●ミニネタ集

：「朝まで生でろ」を２Ｐ側で始めると、いつもと背景が変わる。また「朝まで生でろ」モードでゲーム中にL1を押すと、押している間だけ落下スピードが遅くなる。さらに、モード選択でL1＋R1を押しながら「朝まで〜」か「摩天楼は〜」モードを選ぶと、音声がカットされる。

●サウンドテスト

：タイトル画面でL1×８、✚上×８、L2×４と入力。これで、サウンドテストモードに入れる。

伝説のオウガバトル

●サウンドテスト

：名前入力画面で「ＭＵＳＩＣ／ＯＮ」と入力。

●バトルテスト

：全体マップからの編成画面で２Ｐ側のL1＋L2＋R1＋R2＋ⓢ＋ⓢを押しながら１Ｐ側のⓢ。これで、自軍のキャラ同士を戦わせるバトルテストモードに入れる。ただし、一度このモードに入ったら、リセットするまで通常のゲームには戻れなくなるので注意。

●隠しマップ

：名前入力画面になったら名前を「ファイアクレスト」と入力。これで、１マップ限りの隠しシナリオで遊ぶことができる。

天地を喰らうII

●スペシャルモード

：タイトル画面でR1、△、L1、□、×、○、R1。タイトルの色が青くなれば成功。このモードでは、ジャンプ中✚↓＋攻撃でたたきつけ攻撃を出すことが可能。また、張飛は素早く✚↑↓←→＋攻撃で連携必殺技が出せ、その他のキャラは素早く✚↓↑↓↑＋攻撃で特殊な必殺技が出せる。

DOOM

●６大コマンド

：①無敵／ゲーム中ポーズをかけて✚下、L2、□、R1、右、L1、左、○と入力し、ポーズ解除。②すべての武器所持／ゲーム中ポーズをかけて×、△、L1、✚上、下、R2、左、左と入力し、ポーズ解除。③マップ選択／ゲーム中ポーズをかけて✚右、左、R2、R1、△、L1、○、×と入力しポーズ解除。④壁が透ける／ゲーム中ポーズをかけてL1、R2、L2、R1、✚右、△、×、右と入力し、ポーズ解除。⑤全体マップ表示／ゲーム中ポーズをかけて△、△、L2、R2、L2、R2、R1、□。⑥敵の位置表示／ゲーム中ポーズをかけて△、△、L2、R2、L2、R2、R1、○。

トゥームレイダース

●残り弾数無限

：ゲーム中いつでもいいのでⓢを押して「ＴＯＯＬＳ」画面を表示させる。そこでL1、R1、L2、R2、L2、R1、L1、ⓢと入力。これで、すべての武器が揃っていて、弾数も最大の状態になる。このコマンドは何度でも使えるので、事実上弾数は無制限。

●逆立ち

：壁にぶら下がった状態でR1＋×。

峠MAX

●音量設定

：ゲーム中ポーズをかけ、メニューの「ＣＤ　ＰＬＡＹ」にカーソルを合わせて△。これで、エンジン音やＢＧＭの音量を設定できる。

●隠し車

：クラス選択画面で、カーソルをクラスＡに合わせてL1を押しながら△、次にクラスＢにカーソルを合わせてL1を押しながら△、最後にクラスＣにカーソルを合わせてL1＋R1を押しながら△。これで、選べる車の種類が一気に７台も増えている。

闘神伝

●ガイアを使う

：タイトル画面で左右から文字が飛んでくるとき、１コンで✚↓↘→＋□と素早く入力。「ファイト！」と声が出たら成功で、後はキャラ選択画面でエイジにカーソルを合わせ、✚上を押しながら決定すればＯＫ。これで、ガイアを使って遊ぶことができる。

●ショウを使う

：まずは前述のガイア使用コマンドを入力し、そのまま一度戦闘デモを見る。そしてタイトル画面に戻ったら、左右から文字が飛んでくるときに２コンで素早く→↓↘＋□と入力する。このとき、声が出たら成功。その後、キャラ選択画面でカインにカーソルを合わせて✚下を押しながら決定でＯＫ。

●演歌を聞く

：ホーのステージで10回連続で遊ぶ。そして11回目のとき、ホー対ホーで始めれば、演歌調のＢＧＭが流れる。

●簡単秘伝必殺技２

：ショウ使用コマンドを入れた後、一度デモ画面を見て、次のタイトル画面で✚↘＋×。その後オプションモードでＬとＲをすべて「スペシャル」に設定する。後は、ゲーム中ⓢを押しながらL1＋L2＋R1＋R2。

●カメラアングル操作

：オプションモードのパッドタイプを、Ｌ、Ｒボタンが４つすべて「ＮＯＴ　ＵＳＥ」のものを選ぶ（例えば、33番のタイプ）。すると、カメラアングルに「ＹＯＵＲ　ＳＥＬＦ」が追加されるので、これを選ぶ。そして最後にパッドタイプを34番以降に設定すると、ゲーム中にＬ、Ｒボタンを押すことによってカメラのアングルを自由に移動させることができるようになる。また、ゲーム中ポーズをかけて○＋△＋□＋×を押しながらⓢを押すと、ポーズ表示が消える。そこで１コンのⓢを押すと、今度はＬ、Ｒボタンでカメラのズーム操作を行うことができる。



●体験版キャラで遊ぶ

：まずは普通の「闘神伝」を立ち上げ、タイトル画面で徳間インターメディアより発売の「闘神伝 PERFECT FIGHTING BOOK」に付属の体験版CDに入れ替える。そして黒エリスやデカ頭エリスなどの体験版専用キャラで開始し、戦闘が始まったら普通の「闘神伝」に入れ替える。これで、普通は時間制限がある体験版キャラで、最後まで遊べるようになる。

●２Ｐキャラで遊ぶ

：キャラ選択画面でⓢを押してから決定する。

●文字が落ちる

：試合に勝ったとき、キャラが勝ちポーズをとったときにステージから落ちるように立ち位置を合わせておく。すると、キャラが落ちると同時に「ＷＩＮ」の文字も落ちていく。

闘神伝2

●ボスキャラを使う

：タイトル画面でゲームモードの項目が左右から飛んでくるときに、素早くL1、L2、△、R1、R2、□と入力する。音が鳴ってカーソルの色が黄色から青に変われば成功。これで、キャラ選択画面のランダムセレクト（「？」にカーソルを合わせる）の欄に、ボスキャラのウラヌスとマスターが登場するようになる。



まんが／福島県　琴絵さん

ウラワザQ&A

Q：「闘神伝」で、ゲームモードの項目が左右から飛んでくるときって？

A：タイトル画面では、ゲームモードが左右から飛んできて中央に集まり、メニュー画面になる。その一瞬の間に入力するのだ。ものすごく短いので、かなり素早く入力する必要があるぞ。

●隠しキャラを使う
：まずはゲームモードの項目が左右から飛んでくるときに素早くL1、L2、△、R1、R2、□と入力し、ウラヌスとマスターを使用できるようにしておく。このあと再びタイトル画面になったらゲームモードの項目が左右から飛んでくるときに、今度は2P側で素早く□、R2、R1、△、L2、L1と入力する。音が鳴ってカーソルの色が青から赤になれば成功。これで、キャラ選択画面のランダムセレクトの部分に、隠しキャラであるショウとヴァーミリオンが登場するようになる。

●「?」で自由に選択
：キャラ選択画面で「?」にカーソルを合わせ、㋝を押す。すると「?」のルーレットをコマ送りすることができるので、簡単に好きなキャラを選ぶことができる。上のボスキャラ、及び隠しキャラ使用のウラワザと併用すると、簡単にボスキャラなどが選べるので便利。

●簡単「闘神奥義」
：まずは隠しキャラが選択できる状態にして、タイトル画面でゲームモードの文字が移動している間に1P側でR1、R2、□、L1、L2、△と入力する。音が鳴ってカーソルの色が緑になれば成功。後は試合中LRボタンに設定されている必殺技ボタンをすべて同時に押せば、闘神奥義を出せる。

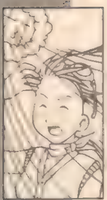
●カメラ操作
：まずはオプションでボタン配置をすべて「不使用」にする。すると、カメラタイプの選択肢に「操作」が追加されるので、これを選ぶ。そのうえでボタン配置を「カメラ操作」に設定すると、試合中にLRボタンのどれかを押すことで、カメラの操作（視点の変更）が行える。

●コマ送り
：ゲーム中ポーズをかけて、1P側の◎+⊗+△+□を同時に押しながら㋝を押す。するとポーズの表示が消えるので、そこで今度は2P側の㋝を押すと、画面がコマ送りになる。

●マウスで操作
：試合が始まったら、コントローラをマウスに差し替える。マウスの移動でキャラの移動、右クリックで強武器攻撃、左クリックで強蹴り攻撃。また、マウスの操作で必殺技を出すことも可能になっている。

闘神伝2plus

●ボスを使う
：タイトル画面でメニューの文字が左右から飛んでくるとき、1P側でL1×5、R1と入力。これで、ウラヌスとマスターが使えるように。また、コマンド入力後同じくタイトル画面で文字が飛んでくるときにR1×5、L1と入力するとショウとヴァーミリオンが使えるようになる。どのキャラも、キャラ選択画面のランダムセレクトに追加されている。



闘神伝3

●ソウルボム連発
：まずはキーコンフィグでL1、L2、R1、R2のどれかにソウルボムを設定する。そして普通にゲームを始め、試合中にソウルボムを使い切ったら、さっきソウルボムに設定したボタンを押しながら□+⊗を同時に押す。これで、回数制限とは関係なくソウルボムを出すことができる。以後、同じコマンドで何度でも出せるが、このコマンドを空中にいる間に入力すると、確実に画面が止まってしまい、ゲームを続行することができなくなるので注意。

●隠しキャラを使う
：難易度「ストレス解消」以上にして、最初から使用できる全14キャラを使ってクリアする。すると、クリアしたキャラに応じたダークサイドキャラを使用できるようになる。すべてのダークサイドキャラが使える状態（使用キャラが28人になっている）で、もう一度クリアするとショウが使えるようになる。ショウが使える状態で18回クリアすると、アベルが使えるようになる。アベルを使ってノーコンティニュークリアするとヴェイルが使えるようになる。ヴェイルを使ってノーコンティニュークリアするとナルが使えるようになる。以上、最終的に32人のキャラが使えるようになる。最初のダークサイドキャラを除いて難易度はすべて「ふつう」以上にすること。なお、クリアとあるのは、すべて通常の「1P GAME」モードのこと。



闘牌伝アカギ

●ムービーモード
：タイトル画面でL1+L2+R1+R2+✚上を押しながら㋜を押す。すると、これまでに見たムービーならば、好きなシーンを選んで見ることができる。

トゥルー・ラブストーリー

●隠しメッセージ
：ゲームを起ち上げたら、オープニングの前にL2を押しっぱなしにしておく。すると、普段は見られない隠しメッセージ（?）を見ることができる。

トータルエクリプスターボ

●お得コマンド
：ゲーム中ポーズをかけ、メニュー画面を呼び出す。そこで△、□、○、□、△、□、L1、L1+R1、㋝、㋝の順番に素早く入力。ここで画面にドクロの絵が表示されるので、今度は△、□、L1、L1、L1、□、△と入力。ゲーム画面に戻ったら成功で、コンティニュー回数、プラズマ弾、残機数がすべて10に増殖している。

●ステージセレクト
：メニュー画面でパスワードにカーソルを合わせ、㋝を押したまま△、L1、□の順に入力。その後㋝を離して△、L1、□、△、L1、□と押すと、ステージセレクトが可能になる。

TOTAL NBA'96

●オールスター
：まずは「エキシビジョン」を選択し、ゲームメニューが表示されたらR1、R1、R2、R2、L1、L2、L1、L2と入力。これでメニューの一番下に「オールスター」の項目が追加される。この項目を、「94／95」か「95／96」にすると、オールスターチームを使ってプレイできるようになる。

●ハーフタイム中の文字を消す。
：ハーフタイム中、L1+L2+R1+R2を同時に押す。すると、メニューの文字が消えてバックのグラフィックがハッキリ見える。

土器王紀

●ムービーテスト
：まずは一度ゲームをクリアする。するとコマンドモードに「ムービーテスト」という項目が追加される。これを選んで、見たいムービーを選択すれば、そのムービーだけを見ることができる。また、このムービーテストで、猫がじゃれ合っているおまけムービーも見ることができる。

ドキドキプリティリーグ

●特殊な名前
：①女の子の好感度MAX／監督の名前入力画面で苗字を「いやん」、名前を「ばかん」と入力。②根性値MAX／監督の名前入力画面で、苗字を「ねつ」、名前を「けつ」と入力。③すべての魔球と秘打を覚える／監督の名前入力画面で、苗字を「魔球」、名前を「秘打」と入力。④ラジオドラマ仕様／監督の名前入力画面で、苗字を「ラジオ」、名前を「ドラマ」と入力。すると、すべての選手の能力値がラジオドラマに合わせたものになる

●試合をオートで進める
：試合中、2P側の㋜を押しながら㋝。

ときめきメモリアル forever with you

●詩織の部活を決める
：詩織の誕生日を入力したら、誕生月の数値を4倍し、誕生日の数値を足した数を11で割る。そこで出た余りが、以下の部活に対応している。0＝文芸部、1＝電脳部、2＝野球部、3＝水泳部、4＝演劇部、5＝美術部、6＝サッカー部、7＝バスケットボール部、8＝科学部、9＝吹奏楽部、10＝テニス部。

●情報誌にミニ知識が追加
：情報誌を開いているときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と素早く入力すると、普段の情報にミニ知識が追加される。コマンド入力はかなりシビア。とにかくすばやく入力しないと、情報誌画面がキャンセルされてしまうので注意。

まんが／愛媛県 むにゃんさん

ウラワザQ&A

Q：「ときめきメモリアル」の情報誌のミニ知識が追加されるコマンドがうまくいきません。
A：これは、ゆっくり入力するとコマンドの途中で情報誌の画面がキャンセルされてしまう。しかし、入力さえしっかりしていれば、再度情報誌画面に入ったときミニ知識が追加されているぞ。あわてず確実に入力しよう。

●Q＆Aコーナー
：平日コマンド入力画面で、主人公の机の上にある蛍光灯のあたりをクリック。すると、いろんな情報を知ることができる「Q＆Aコーナー」に入れる。
●ゲームのスピードアップ
：ゲーム中、2P側のⓢを押す。
●電話をかける
：休日コマンド画面で、主人公の部屋にある電話にカーソルを合わせて、女の子の電話番号を◎、⊗、△で入力。すると本当に電話がかけられる。電話番号は、好雄が教えてくれる。
●いきなりパワーアップ
：おまけゲームの「ツインビータイムアタック」で、ゲーム中ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力すると、フルパワーアップできる。しかし、このワザを使うと、タイムが最大値になってしまう。
●カラオケの曲を選べる
：1人の女の子と3回目にカラオケ屋に行き（3回連続は不良が出るのでやめよう）、「あなたの歌も聞きたいな」などのメッセージのときに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力する。すると、3曲の中から歌いたい曲を選べる。
●アルバムモード
：エンディングを迎えたら、しばらく何も押さずにいるか、スタッフロール中に2P側で⊗と入力する。すると、デートの記録を見ることができるアルバムモードに入れる。
●HPが1に
：不良との戦闘中、ポーズをかけて✚上、上、下、下、左、右、左、右、◎、⊗と押すとHPが1になってしまう。
●HPが5730
：上にあるHPが1になるウラワザを入力した後、さらに✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と入力する。すると、主人公のHPが5730になる。
●詩織のセリフが変化
：オープニングの詩織のセリフで、普通は「あなたが……」までしか言わないが、あらかじめ2P側にマウスを差しておくと、その後に「……好きです」と続けてくれる。
●能力値573
：名前入力画面で、あだ名を「こなみまん」と入力。すると、すべての能力値が573の状態でゲームを開始できる。なお、ストレスも573になっているので注意。
●みんな仲良し
：名前入力画面で、名字を「みんな」、名前を「仲良し」と入力。すると、優美と美樹原以外の全員が登場している状態からゲームを開始できる。上の能力値573のワザとの併用も可能。
●隠しゲーム
：①「ツインビータイムアタック」／2年目の文化祭で、電脳部に行ってプレイする。②「スターダストシンフォニー」／電脳部での経験を高め、クラブマスターになる。
●スタッフの名前を登録
：名前入力画面で、ⓢを押しながらL、Rの4つのうちどれかのボタンを押す。すると、主人公の名前とあだ名がゲーム開発スタッフと同じになる。
●マスコットを動かす
：まずはシステム設定画面で、一度クリアした女の子のマスコットを表示する。そしてコマンド選択画面でマスコットにカーソルを合わせて決定し、R1を押しながら✚キーを押す。
●ラジオを聞く
：コマンド選択画面で、主人公の部屋にあるコンポをクリック。すると、ラジオが聞ける。
●いきなりオープニング
：タイトル画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と素早く入力。すると、オープニングのテーマソングが始まる。
●羊を数える
：平日コマンドの入力画面で、詩織の部屋の窓にかかっているカーテンをクリック。すると詩織が羊の数を数えてくれる。ただし、50匹まで。
●カーソルを変更
：ゲーム中いつでもいいので⊡。すると、押すたびにカーソルの形が変わっていく。

まんが／静岡県　和泉流さん

ときめきメモリアル対戦ぱずるだま

●根性モードでいきなり好雄から開始
：タイトル画面で◎、◎、△、△、◎、◎、⊗、△、◎、△、△と入力してから、根性モードをプレイする。
●ボスを使う
：「2人でプレイ」を選び、モード選択画面で1Pは✚左、2Pは✚右を押しながら決定。その後対戦回数決定画面で1Pは✚上、2Pは✚下を押しながら決定。これで、3人のボスキャラを使って遊べる。なお1Pモードで使う場合は、全キャラで根性モードをクリアしたあと、オプションでビジュアルをカットしてゲームを始めること。
●ロボ作モード
：電源を入れコナミのロゴが出たら、✚上、上、下、下、左、右、左、右、⊗、◎と素早く入力すればOK。また、このコマンドを入力しておくと、根性モードの名前入力でカタカナが選べるようになる。そこで名前を「コナミマン」と入力すると、COMのレベルが若干低くなる。
●あいさつ変更
：電源を入れるとき、L2を押しながら起ち上げればお昼のあいさつになり、同様にR1だと夜、R2だと深夜のあいさつになる。また、ルール説明のときにⓢを押すと、字幕が消える。

ときめきメモリアルプライベートコレクション

●オープニングメッセージを聞く
：「PUSH　BUTTON」と表示されている画面で、以下のボタンを押す。
藤崎詩織　のメッセージを聞きたい場合／L1＋✚上同時押し。
如月未緒　のメッセージを聞きたい場合／L1＋✚左同時押し。
紐緒結奈　のメッセージを聞きたい場合／L1＋✚下同時押し。
片桐彩子　のメッセージを聞きたい場合／L1＋✚右同時押し。
虹野沙希　のメッセージを聞きたい場合／L2＋✚上同時押し。
古式ゆかりのメッセージを聞きたい場合／L2＋✚左同時押し。
清川望　　のメッセージを聞きたい場合／L2＋✚下同時押し。
鏡魅羅　　のメッセージを聞きたい場合／L2＋✚右同時押し。
朝日奈夕子のメッセージを聞きたい場合／R1＋✚上同時押し。
美樹原愛　のメッセージを聞きたい場合／R1＋✚左同時押し。
早乙女優美のメッセージを聞きたい場合／R1＋✚下同時押し。
館林見晴　のメッセージを聞きたい場合／R1＋✚右同時押し。
伊集院レイのメッセージを聞きたい場合／R2＋✚上同時押し。
●カルトクイズで…
：「ときめきカルトクイズ」で、1問も間違えずにオールクリア。すると伊集院が現れてクイズを出題してくる。さらにこれに全問正解すると、エンディングのグラフィックが変わり、「CGギャラリーモード」に未発表のCGが追加される。
●おまけグラフィックで…
：「ときめきカルトクイズ」でのプライベートピーチで、女の子のセリフが終わったら、グラフィックにカーソルを合わせてボタン連打。すると、一言しゃべってくれる。
●タイトルで…
：タイトル画面のまましばらく放っておく。すると、3回目のときのタイトルでのセリフが少し変わる。
●メニュー画面で…
：メニュー画面で、女の子の電話番号（本編を遊んだことのある人なら分かるハズ）を入力すると、画面下にその女の子が表示される。それにカーソルを合わせてクリックすると、メッセージが流れる。このメッセージは、クリックするごとに変わっていく。



TOBAL No.1

●ボスを使う
：クエストモードの各エピソードをクリア。使えるようになるボスは、エピソード1でSノーク、エピソード2でムーフー、エピソード3でウダン。また、ウダンのダンジョンをクリアすると、隠しキャラのトリヤマロボを使えるようになる。
●試合中の視点が変わる
：キャラ選択画面でL2＋R2を押しながら決定。
●ホムが自爆する
：ホムを使っているとき、試合中L1＋R1＋⊗＋✚下を押す。



ウラワザQ&A
Q：「ドキドキプリティリーグ」の名前入力ワザでは、あだ名はどうすればいいの？
A：あだ名に関しては、自由に決めてOKだ。また、名前入力ワザの中にある「ラジオドラマ仕様」というのは、1人の例外を除いて、全体的に選手の初期能力値が上がっているのでオススメだ。

TOBAL2

●使用キャラ増加条件
：以下の条件を満たせば隠しキャラが登場。①各難易度でクリアする。②各難易度でノーコンティニュークリア。③各難易度をモンスターでクリア。④各難易度を全キャラでクリア。⑤オープニングの後、流れるデモ試合をすべて見る（106試合）。⑥試合のセーブを100回行う。⑦セーブした試合を100回見る、⑧クエストモードのプラクティスダンジョン、遺跡のダンジョン、封印のダンジョンをクリア。なお「各難易度」とあるのは、イージー、ノーマル、ハードそれぞれで使用可能になるキャラが変わるため。また、①～④でクリアとあるのは、トーナメントモードを指す。
●捕獲していない敵を使う
：このワザは、未捕獲（発見のみ）の敵のすぐ上に、捕獲済みの敵がいることが条件。まずは捕獲済みの敵（未捕獲の敵の1つ上）にカーソルを合わせ✚下と◎を同時押し。バッチリタイミングが合えば未捕獲の敵を使用できる。ただし、自分で操作できるのはトレーニングモードだけ。
●サイズ変更
：キャラ選択画面でL1＋R1を押しながら決定。すると試合中、L2かR1を押すことでキャラのサイズを変更できる。

ドラゴンナイト4

●敵を動かす
：村や町の画面からロード画面になったら、L1＋R2＋⊗＋㊤を押しっぱなしにしておく。そして画面が暗くなったら、味方の配置が終わるまでL2＋R1＋◎＋㊛を押しっぱなしにする。すると戦闘中、敵のターンになったとき、自由に敵を動かすことができるようになる。

ドラゴンボールZ ultimate battle 22

●隠しキャラを使う
：タイトル画面で✚上、◬、下、⊗、左、L1、右、R1とコマンドを入力。このコマンドに成功すると、プレイヤーの使用するキャラが全27人から選択可能になる。また、このコマンドを入力しておくと、オープニングムービーも全キャラ総出演のものに変更される

ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説

●SPモード
：まずは「Zキャンペーンモード」のすべてのエピソードをクリアする。すると、モード選択画面に「SPモード」という新しいモードが追加されている。このモードは全部で30ものステージで構成されており、1人対多数のハンデ戦なども楽しめるようになっている。

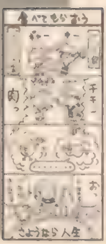


ドリフトキング 土屋圭市&板東正明首都高バトル

●ポイント最高
：電源を入れ、「GENKI」のロゴが表示されたら、2P側の㊛＋L1＋L2＋R1＋✚下をタイトル画面が出るまで押しっぱなしにしておく。このとき、オープニングデモは1P側の㊛で飛ばしてもOK。これでシナリオモードを開始すると、ポイントが最初から最大に。

ナイトストライカー

●3大コマンド
タイトル画面で✚上、上、左、左、下、下、右。この後、◬、◻、⊗のどれか1つ＋㊛で、押したボタンにより次の効果が得られる。◬＋㊛の場合／背景が2倍の速度でスクロール。◻＋㊛の場合／面セレクトが可能になる。⊗＋㊛の場合／スコアアタックモードに入ることができる。



NIGHT HEAD

●デバッグモード
：タイトル画面で✚上、下、上、下、左、右、左、右、R1、L1、R1、L1と入力し、音が鳴れば成功。その後ゲーム中に㊛を押す。
●タイトル画面変更
："写真館" でタイトルにしたい写真を表示し、タイトルに戻る。

ナムコミュージアムVOL.1

●パックマンが走る
：CDアクセス中の画面で、◎、◬、◻のどれかを連打。
●弾を撃ってこない
：「ギャラガ」で、最初のステージの左から1番目、下から2番目の敵だけ残して全滅させる。その後10分くらい待つと、敵が弾を撃ってこなくなるので、撃墜してクリア。すると、以後まったく敵が弾を撃ってこなくなる。

ナムコミュージアムVOL.2

●「BOMB BE」で遊ぶ
：「キューティQ」のパターンテスト画面で、◎を7回、◻を6回、⊗を5回押せばOK。
●隠しBGM
：「ドラゴンバスター」のマップ画面で場所を移動するとき㊛を押しっぱなし。画面が切り替わってポーズ状態でBGMが鳴っていれば成功。しばらく聞いていると隠しBGMに変わる。

ナムコミュージアムVOL.3

●ハードモード
：「ギャラクシアン」を9ラウンドまでクリア。すると、オプションでランク設定が可能になり、ここで通常よりも難しいハードモードを選択できるようになる。
●裏ドルアーガ
：ミュージアム内でL1＋R1を押しながら✚キーを時計回りに3回押す。画面左下にマトックが表示されたら、ドルアーガの部屋の入って突き当たりの壁で◎を押す。すると、隠し部屋に入ることができ、ここで「裏ドルアーガ」をプレイ可能。
●残像ギャラクシアン
：「ギャラクシアン」で3万点以上出す。その後ディップスイッチの6番をオンにすると、残像のついた「ギャラクシアン」をプレイできる。
●高速ギャラクシアン
：「ギャラクシアン」のタイトル画面で㊤を32回押す。その後、㊤を押しながらスタートすると、ゲームが高速になる。

ナムコミュージアムVOL.4

●アサルトプラス
：まずはミュージアムにある「アサルト」の左の部屋に入る。次に部屋の中でL1＋R1＋✚上＋◬と入力。女性が現れるので、このキャラの前に立って◎を押す。すると女性が三頭身になって、部屋の中央に「ASSAULT PLUS」という表示が出る。あとは、その前に行って◎を押す。
●受付が変わる
：ミュージアムの受付小町の前で上を向き、◎を押す。そして視点をもとに戻すと、受付が人間になる。

ナムコミュージアムVOL.5

●キャラが動く
：ミュージアムにある「ワルキューレの伝説」の部屋でワルキューレやサンドラを調べると、彼らが動き出す。
●ドラゴンが人間に
：ミュージアムにある「ドラゴンスピリット」の部屋で、オルゴールの前にあるボタンを調べる。すると、ドラゴンが人間の姿に戻り、アリーシャ姫と結ばれる。
●モンスターが逃げる
：ミュージアムにある「パックマニア」の部屋で、パワーエサを調べるとモンスターが窓から逃げていく。このとき、一匹だけ残るが、そのモンスターに接触すると遅れて逃げていく

にとうしんでん

●ヴァーミリオンを使う
：対戦モードのとき、キャラクター選択画面の真ん中にある「？」の部分にカーソルを合わせ、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると声とともに「VERM」という文字が表示されるので、そのまま決定を押せばOK。隠しキャラのヴァーミリオンを使ってゲームをプレイできるようになる。

まんが／富山県 いわきゆーしさん

ウラワザQ&A
Q：「TOBAL2」の隠しキャラが、キャラ選択画面に出てこないんですが
A：なんらかの条件でクリアして使えるキャラのうち、ボス系のキャラならキャラ選択画面に追加される。しかし、それ以外のキャラは「捕らえたモンスターを使う」の中に追加されているのだ。

NINKU－忍空－

●キャラコレでキャラ追加
：お楽しみモードのキャラクターコレクションで、カーソルをキャンセルの位置に合わせてR1＋R2を同時に押しながら決定すると里穂子を選ぶことができる。また、同じくキャンセルにカーソルを合わせL1＋L2を押しながら決定すると、ヒロユキが選べる。

忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帳～

●無敵＆面セレクト
：タイトル画面で✚左、△、□、×、◎と入力してからゲームを開始する。すると、じゃじゃ丸が無敵状態になりダメージを受けなくなる。また、同じくタイトル画面で✚左、左、右、右、◎と入力すると、面セレクトが可能になる。

熱血親子

●隠し技
：各キャラごとに、以下の操作で隠し技が出せる。日々野乱童／敵をつかんだ状態で2段ジャンプ。日々野里緒／キャラが右向きのとき、素早く✚下、右、下、右＋ジャンプ。美濃輪寛太郎／R1を押しながら✚キー後ろ方向に素早く2回。

NOëL

●アカウント増殖
：毎月の月末（9月30日など）にシャットダウンして一度ゲームを終了する。そして、リセットしてもう一度立ち上げる。すると、普段は45分しか追加されないアカウントが100分追加される。
●オープニング飛ばし
：電源を入れるとき、L1＋L2を押しっぱなしにしておく。

信長疾風記　煌

●合戦選択
：まずはゲームを起ち上げ、BPSのメーカーロゴが表示されたら㋝＋㋜をしばらくの間押し続けておく。すると、画面が切り替わって合戦選択画面になる。あとは好きな合戦を選択すれば、その合戦だけを遊ぶことができる

Virtual Gallop 騎手道～南井克巳～

●テストモード
：タイトル画面で「NORMAL　GAME」を選び、新しくゲームを開始する。そして名前入力画面になったら、「南井克巳」と入力する。すると、テストモードに入ることができる。ここでは、BGM、音声、ムービーなどを自由に再生することができる。なお、×を押すとタイトル画面に戻ってしまうので、「南井克巳」の名前でプレイすることはできない。

バーチャルスタジアム'96

●隠しコマンド
：まずはオプション画面で◎×3、△、□×3、△。その後設定画面で□。これで隠しオプションが登場するが、このままではほとんどの項目を変更できない。変更する場合は、項目ごとにオプション画面で以下のコマンドを入力。ドリームクラブ：□、□、△、△、◎、◎、□、□。PK：□、△、□、◎、□、△。カーブボール：△、□、◎、△、◎、◎。S・パワー：△、□、△×8。S・キーパー：□×5、△×5。S・オフェンス：□×5、△、◎。S・ディフェンス：△×5、◎、△。クレイジーボール：◎、□、△、◎、◎、△、□、◎。ステュピドクラブ：□、△、◎、□、△、◎。

バーチャル・プロレスリング

●隠し団体登場
：公式戦モードで、1人のキャラだけで6つの団体すべてを制覇する。すると選んだキャラが軽量級なら「スーパーJr」、重量級なら「スーパーヘビィ」という団体が登場する。
●隠しレスラーを使う
：上にある隠し団体に挑戦して5人勝ちぬくと、それぞれの団体の6人目に隠しレスラーが登場する。この6人目のレスラーに勝てば、そのレスラーを使えるようになる。

パーフェクトゴルフ

●時刻設定
：時刻設定で時刻を12:34:56に合わせて、□を押しながら×を押す。これで、普通はできない風力や風向きの調整をすることができるようになる。
●色変更
：ゲームモードでBGMをオフにして、ティの設定のときに×を押しながらL1、L2、R1、R2のうち、どれか1つを押す。
●キャラが金属人間になる
：新規プレイヤーでゲームを始め、名前を「R・Masel」とし、Maselの顔を選ぶ。すると、プレイヤーの姿がなぜか金属人間になってしまう。

ハーミィホッパーヘッド

●タイトルでハーミィ操作
：まずは本体にメモリーカードを差してゲームスタート。そしてステージ2をクリアしたらわざとゲームオーバーになり、セーブしてEXITを選ぶ。次にタイトル画面で「LOAD　GAME」にカーソルを合わせて㋝を押しながら㋜。最後にマップ画面でもう一度㋜。これで、タイトル画面のハーミィを操作できる。
●高速移動
：マップ画面で、□を押しながら✚キーを押すと、押している間だけ高速で移動することができる。
●簡単クリア
：タイトル画面で△＋□＋×を押しながら「NEW　GAME」を選ぶ。そしてゲーム中㋝＋㋜を押すとスターが大量に降ってくる。スターを取った後でもう一度㋝＋㋜を押すと、そのステージをクリアしたことになる。

ハームフルパーク

●テストモード
：オプション画面で「EXIT」にカーソルを合わせてR1、R2、L1、L2、R1、L2、◎の順にコマンド入力する。これで、面セレクトやエンディングの鑑賞などが行える、便利なテストモードに入ることができる。

バイオハザード

●着替え
：まずは無事3人で脱出してハッピーエンドを迎える。するとエンディングの後「クローゼットの鍵」というアイテムが手に入るので、次に遊ぶとき、「探索する必要がない」と表示される部屋に行けばOK。それぞれ別の衣装に着替えることができる。ただし、エンディング後のセーブ画面でセーブし、そのデータをロードしてから開始すること。
●最初からロケットランチャー
：どんなエンディングでもいいので、3時間以内にクリアする。エンディング後のセーブ画面でセーブし、そのデータをロードしてから開始すると、最初からロケットランチャーを装備している。
●残虐エンディング
：ロケットランチャーを持った状態でもう一度クリア（ただしバッドエンドではダメ）すると、通常とは違うエンディングになる。

ハイパーオリンピック イン アトランタ

●モグラ出現
：走り幅跳びでゾロ目の記録（6･66Mなど）を出すか、三段跳びで下3ケタが同じ（12･22Mなど）記録を出す。
●リプレイ
：種目は何でもいいので、世界記録を更新する。すると、メニューにリプレイという項目が出現する。これで、世界記録のリプレイを見ることができる。
●ビキニで競泳
：ゲームセレクト画面で、「100Mフリースタイル」にカーソルを合わせて✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、◎と入力してゲームを始めると、選手の水着がすべてビキニになる。
●記録確認
：タイトル画面でL2＋R2を押しながら△。これで、すぐに世界記録を確認することができる。







まんが／福岡県　銀なら5枚さん

ウラワザQ&A

Q：「TOBAL 2」で、魔のほこらにいるラスボスは使用できないのでしょうか？
A：使用できるぞ。実は、このラスボスは捕獲の石で捕らえることができるのだ。ムチャクチャ強いので捕獲どころの騒ぎじゃないと思うけど、頑張って捕獲に挑戦してみよう！

ハイパーファイナルマッチテニス

●隠しキャラ
：エキシビジョンモードのキャラ選択画面でL1＋R2＋△＋□同時押し。これで、男性ならロッケンロー、女性ならラブナチロルでプレイできる。また、同じ画面でL1、L2、△、□、R2、L2、□、△と入力すると、キャラが変な格好になる。

HYPERフォーメーションサッカー

●隠しチーム
：モードセレクト画面で、L1＋R1＋✚右＋□を同時に押しながら△を押す。その後、オールスター以外のモードを選んでゲームを開始すると、2つの隠しチームが登場する。
●コンディション100%
：エキシビジョンの試合環境設定画面で、「TEAM　CONDITIONS」を選び、✚右、上、左、下、□と入力する。すると、コンディションが100%になる。
●ドリブルが速くなる
：自チームの選手がボールキープしているときに、L2＋R2を押しながら方向キーを入れると、通常よりも速いドリブルを行う。
●カードが消える
：モードセレクト画面で、ヒューマンカップを選んでゲーム開始。対戦チームの旗が上がってくる画面で✚右、右、左、右と入力。すると、累積していたイエロー（レッド）カードが消える。

爆れつハンターまあじゃんすぺしゃる

●対局を飛ばす
：ストーリーモードで、対戦するキャラの会話シーンの最後になったらL1＋R1＋✚左＋◯を押しっぱなしにする。これで、麻雀の対局シーンを飛ばして、先に進めることができる。ストーリーだけを見たい場合、上記のボタンを押したままにしておけばOK。

BASTARD!!〜虚ろなる神々の器〜

●高速戦闘
：戦闘中のコマンド入力時にR1＋◯、または⊗を押す。これで、攻撃アニメーションなどをスキップすることができる。
●隠しダンジョン
：一度クリアしてから、5章の蓮塔で開けられなかった扉に行くと、扉が開いている。この先には隠しダンジョンがある。



パズルボブル2

●裏面モード
：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ひとりでパズル」モードを選んでゲームを開始。すると、裏面をプレイすることができる。
●2P対戦で敵キャラを使う
：まずはタイトルデモでR1、✚上、L2、下と入力。その後「ふたりで対戦」モードを選ぶ。すると、敵キャラを使って対戦をすることが可能になる。
●1Pモードで敵キャラを使う
：「ひとりでパズル」モードを選んでゲーム開始。キャラ選択画面になったら、✚左、左、上、下、L1＋L2＋R1＋R2とコマンド入力する。これで、「ひとりでパズル」モードでも敵キャラを使ってプレイすることができる。
●クレジットアップ
：まずはオプションモードに入って✚左、右、R1、R2、L2、L1、上、下と入力。その後クレジットの設定をすると、画面右下でカウントダウンが始まるので、この間に◯か⊗をひたすら連打。すると、連打している間だけ少しずつクレジット数が上がっていくので、これをカウントが0になるまで続ければOK。



パチ夫くん〜パチンコランド大冒険〜

●デバッグモード
：メニュー画面でR2、L1、R2、L1、△、□、㊇。これで、所持金最大でスタンプ以外の全アイテムを持った状態で開始できる。またこの状態なら、台に座った状態でR2を押せば、強制的にその台をクリアできる。さらに、お店の選択中にR1を押せば、そのお店も強制クリアできる。

パラッパラッパー

●おまけモード
：6ステージすべてを「GOOD」の評価でクリア。次にそのデータで6ステージすべてを「COOL」の評価でクリア。するとタイトル画面に新しい項目が追加される。これを選ぶと、サニーとKTが踊る姿を鑑賞できる。なお、このとき△か⊗を押すと、2人の服を変更できる。

はるかぜ戦隊Vフォース

●隠しメニュー
：マップ画面で⊗を押してメニューを消し、L1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら、2P側の㊦＋㊇。その後㊦を押しながらL2を押すと、便利な隠しメニューが現れる。ここでは、敵や味方のHPを1にしたり、いきなりステージクリアしたりすることが可能。

PDウルトラマンインベーダー

●面セレクト
：タイトル画面でR1を押しながら✚右、右、△、⊗、□、□、右と入力。すると画面に数字が表示されるので、好きな面数に合わせて「ウルトラマンモード」をプレイすると、選んだ面から開始することができる。
●隠しキャラ
：タイトル画面でL1を押しながら□、□、⊗、△、✚右、右、左と入力する。その後、「ウルトラマンモード」内の「とことんモード」を選ぶと、ウルトラマンネオスとウルトラセブン21の2人の隠しキャラが追加されている。
●いきなりエンディング
：タイトル画面でR1＋L2を押しながら□、□、△、⊗、□、✚右、右、⊗と入力する。これで、いきなりエンディングを見ることができる。
●怪獣で遊ぶ
：まずは一度「ヒストリーモード」をクリアしておき、キャラ選択画面でL1＋L2を押しながら□、□、□、✚上、下と入力。すると、すべての怪獣からキャラを選択できるようになる。
●3Dモード
：タイトル画面でR2を押しながら✚右、△、△、⊗、⊗、□、右。その後「オリジナルモード」を開始し、ゲーム中L1を押す。

ビヨンドザビヨンド

●無限お金増殖
：まずは「力のリング」などのリング類を装備して、装備したままお店に売ろうとする。すると、売ったお金は入るのになぜかリングはなくならない。後は、装備したまま売ることを何度も何度も繰り返せば、いくらでもお金を増殖させることができる。また、リングは、売った数だけ買い戻すことも可能になっている。このため、たくさん売って、すぐに買い戻せば、普段なら1つしか手に入らないリング類を増殖することもできる。

ファーストクイーンⅣ

●ちょっと便利なコマンド集
：①どこでもレーダー／タイトル画面で✚上、下、左、右、L1、R1、□、△。すると屋内やダンジョンでもレーダーが使える。②高速移動／タイトル画面で✚下、L1、△、R1、下、右、右、左、□、△。すると、システム速度で「高速」が選べるようになる

Fighting Illusion K-1グランプリ!

●マスター石井を使う
：タイトル画面で△、△、□、⊗、◯と入力し、1PモードかVSモードを選択する。
●チームバトルでマスター石井を使う
：チームバトルモードの「PLAYER SELECT」と表示されている画面で✚上、上、下、下、左、右、左、右、㊇と入力。
●スタミナが減らなくなる
：タイトル画面で✚上、右、下、左、上、右、下、左、㊦。
●キャラの攻撃力を変更
：試合中にポーズをかけて、L2、R1、L1、R1、L2、R1と入力。すると数字が出てくるので、これを好きなように変更すればOK。

まんが／静岡県　和泉流さん

ウラワザQ&A

Q：「FFⅦ」の、普段は降りられない場所に降りるウラワザができません。
A：これは、とにかくムチャクチャにタイミングが難しいワザなのだ。ポイントとしては、あらかじめバードビューにしておいて飛空艇に乗ること、そしてチョコボに乗っておくことの2点だ。（P109に続く）

●いきなりエンディング
：1P側と2P側のコントローラのL1＋L2＋△＋×＋✚左を同時に押しっぱなしにしながら電源を入れるか、リセットを押す。
●コスチュームチェンジ
：タイトル画面でL1＋R1をしばらくの間押しっぱなし。音が4回鳴ったらボタンを離し、ゲーム開始。すると、フグ、ムサシ、グレコの3人が、道着を着て戦う。
●視点変更
：タイトル画面で✚左、上、R1、R1、R1と入力。これで、2P側キャラの後方から見た視点になる。また、同じくタイトル画面で✚右、上、L1、L1、L1と入力すると、真上から見た視点になる。
●ポーズ画面スッキリ
：ゲーム中ポーズをかけて、L2＋R2を同時押し。すると、ポーズの文字が押している間だけ消える。

ファイナルファンタジーIV

●アイテム増殖
：戦闘中、先にアイテム欄の空欄にカーソルを合わせて盾を外す（このときアイテム数が偶数なら右、奇数なら左側の空欄に合わせること）。次に、先に武器欄にカーソルを合わせて武器を外す。後は戦闘を終了させると、装備欄に「た4」と表示されているので、そこに増やしたい武器を装備させ、すぐに外す。これで武器の表示が「武器名：た5」になっていたら成功。その武器は255個に増殖している。

ファイナルファンタジーVII

●ロケットに乗って空を飛ぶ
：チョコボに乗ったまま飛空艇に乗り、村のロケット発射台1キャラ分右横に着地させる。発射台と飛空艇にチョコボが挟まれる形になったら、そこでチョコボを降りる。最後に、降りた主人公とロケット発射台（またはロケット）がうまく重なったら○。これで、ロケット発射台（またはロケット）に乗って空を飛ぶことが可能。ただし、降りることができないので注意。なお、DISK3でプレイしているなら、北の大空洞の上空で×を押せばそのまま大空洞に入ることが可能。
●ティファとシドがチョコボに乗る
：チョコボレースに出場するとき、ティファかシドをパーティに入れておくと、まれに「たまには乗らせて」というお願いをしてくる。このお願いをOKすると、ティファ（またはシド）がレーサーとしてチョコボに乗ってくれる。
●チョコボのスタミナを回復
：レース中R1＋R2を押しっぱなしにしておく。これで、少しずつだがチョコボのスタミナが回復していく。
●死者が生き返るトラップ
：ギ族の洞窟にあるオイルの床のトラップに、誰かが死んでいる状態で引っかかる。すると、なぜか死者はHP1で生き返ってしまう。ただし、生きているキャラは通常通りダメージを受けてしまうので注意。
●7777フィーバー!!!
：キャラの（誰でもいい）戦闘中のHPがちょうど7777になると、名前が虹色にきらめき、敵が全滅するまで7777ダメージを連発し始める。ただし、戦闘が終わるとHPが1になってしまうので注意。
●五強の塔で4階をキャンセル
：まず1階から3階までのボスを倒して、4階にたどり着く。そして、そのまま4階を素通りしようと試みる。ボスに怒られて、階段が壁で閉ざされてしまったら、一度3階まで戻り、そのまますぐにもう一度4階へ上がる。すると、階段前の壁を通り抜けることができてしまう。これで、そのまま5階のボスと戦うことができる。
●リセット以外脱出不能のハマリ技
：飛空艇入手後、自分のチョコボに乗ってチョコボ牧場のそばにチョコボを放置し、新しいチョコボを捕まえる。そして、その新しいチョコボに乗ったままミドガルズオルムと戦って勝つ。するとなぜかミッドガルが写った画面に切り替わり、何もできなくなる。この状態では、視点切り替えとソフトリセット以外の動作は受けつけない（なぜか✚キーでシスターレイの移動はできる）ので、ゲーム続行は不可能。試す前にセーブを忘れないように！

●普段は降りられない場所に降りてしまう
：ミディールエリアの北にある細長い島の洞くつに川チョコボなしで行く方法。まずはあらかじめバードビューにして飛空艇へ。そして徒歩で行ける限界である崖まで飛空艇で行き、崖が左側になるようにして×。そして飛空艇が降下を始めたら、タイミングよく□を押しながら✚左。タイミングは非常に難しいが、うまくいけば主人公が崖の下へ降りることができる。なお、チョコボに乗っておくと成功率は多少上がる。
●闘技場で3人バトル
：まずはゴールドソーサーのバトルスクエアに参加し、戦闘が始まったら逃げる。逃走が成功して画面が黒くなったらすかさずL1＋L2＋R1＋R2＋㋜＋㋝でソフトリセット。そしてそのままフィールド上でセーブしてあるデータをロード。すると、以後のザコ戦がすべてバトルスクエアでの戦闘になる。ハンデありの8回連続戦闘だが、経験値もギルももらえない。元に戻したいときは電源を入れ直すか、本体のリセットを押せばOK。
●レジストの隠された効果
：操っている敵に「レジスト」をかけると、その後その敵を攻撃しても、操り状態が解除されなくなる。これは、毒や混乱の状態でも可能になっている。ただし、眠りなどの時間経過によって回復してしまうステータス異常に対しては効果がないので注意。また、死の宣告がかかっているキャラにレジストをかけておくと、カウントがゼロになっても死ななくなる。
●テストゼロと戦う
：コレルプリズンにある井戸の底で何度も戦っていると、ごくまれに「テストゼロ」という敵が出現する場合がある。この敵にダメージを与えると「何すんだよう」とか「痛いよう」といった感じのセリフを喋るだけで、何もしてこない。しかし、やたらHPが高いので倒すのにはかなり苦労する。ちなみに倒すと、40000ものギルを入手できる。
●ミドガルズオルムと戦わない方法
：チョコボなしで湿地帯を渡ることが可能。まずは湿地帯に徒歩のままで入り込み、ミドガルズオルムが近づいてきたらすかさずメニューを開いてセーブ。そして、そのまま一度リセットして、先ほどのデータをロードする。これで、近くにいたはずのミドガルズオルムは離れた場所にいるので、そのスキに進めるだけ進む。その後再び近づいてきたらすかさずメニューを開いてセーブ……と、あとはコレの繰り返しでOK。
●スノボでタイムアタック
：スノボゲームで、初級、中級、上級の3つのコースすべてで合格を取る。すると、コースの最初に黄色いバルーンが登場するようになるので、これを取ればOK。また、各コースで評価「上」を取ると、コースの入口に白い風船が登場するようになる。これを取ると、スピードアップすることができる。



●スピードスクエアの隠しキャラ
：風船の大群が出てきたあとに出現する飛行船のプロペラの部分を打つ。このプロペラはショットのパワーを使い切るまで打ち続けると、およそ30000点ものスコアが入る。
●モーグリのちゃぶ台返し
：スノボ初級編の最後の直線で、いちばん奥（ゴール近く）の左側にあるかまくらにわざとぶつかる。すると中から卓に座ってお茶を飲むモーグリが登場。自分の家を破壊されたことに怒ってか、必殺のちゃぶ台返しを主人公にお見舞いする。
●クラウドのスペシャルポーズ
：ルーファウス神羅を見送るイベントで最後のスペシャルポーズを決めたあと、ルーファウスのメッセージが出ている間に特定のボタンを押すと、クラウドがいろいろなポーズをとる。具体的には、✚キーのどれかで「休め」の姿勢、□で背中をかくポーズ、△で肩をすくめるポーズ、×で銃を構えるポーズ。
●ホバーリングチョコボ
：まずは自分のチョコボを捕まえ、チョコボに乗ったまま飛空艇に。そしてどこか適当なところで飛空艇を降りたら、そのまま動かないですぐにチョコボを降りる。さらに、そのまま動かないで再びチョコボに乗ればOK。
●ジュノンで経験値稼ぎ
：バギー入手後ジュノンに戻り、エルジュノンとアルジュノンの間にある通路へ。そこにある警報機を押すと、警報が鳴り響き、その通路内だけ敵が出現するようになる。



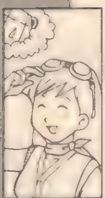
まんが／神奈川県 ？の種さん

ウラワザQ&A
（P108の続き）コマンドを入れてみて、もし飛空艇が直接再上昇してしまうなら完全な失敗。しかし、横滑りするような形で再上昇した場合はかなり惜しい。このタイミングを覚えておいて、ひたすら繰り返していくのだ。ちなみに成功したあと飛空艇に戻る場合、飛空艇のそばで○を押せば直接乗り込むことができるぞ。

●別荘を買う
：コスタ・デル・ソルで売りに出されている別荘は、最初の交渉で30万ギル持っていけば、本当に買える。
●野生なのにおとなしいチョコボ
：普通、野生のチョコボはチョコ房を持っていない限り降りると逃げてしまう。しかし、ミッドガルを出たらカームの街に寄らずにチョコボを捕まえ、ミスリルマインの入口で降りれば、逃げないで待っていてくれる。
●1回分の魔法攻撃で3回連続ダメージ
：まずは戦闘に入ったら、「リフレク」の魔法をパーティ全員にかけておく。そして「ぜんたいか」を組み合わせた攻撃魔法で、パーティ全員を攻撃。するとなぜか、3回連続で敵に跳ね返ってしまう。1回分のMPで3回分のダメージを与えることが可能。
●神羅のコマーシャルを見る
：神羅ビル2階にあるアイテム屋で、モニターの前のカップルがいなくなったらモニターを調べる。すると、神羅の販売している車のコマーシャルを見ることができる。
●横を向いて飛ぶ飛空艇
：飛空艇を操っているときに、L1を押しながら✚右を押す。すると、飛空艇が斜め横を向いたまままっすぐ飛んでいく。これは、R1+✚左でもOK。
●海チョコボ置き去り
：まずは海チョコボでコレル砂漠の中に入る。そして、砂漠の中に降りられる場所があるので、そこで降りる。すると、主人公は砂漠の外に流され、海チョコボはそのまま砂漠の中に置き去りになってしまう。
●バックアタック回避
：バックアタックされたら、R1+L1を一瞬だけ押す。すると素早く敵の方向へ向き直すので、背後からの攻撃（通常の倍のダメージ）を受けないですむ。
●素早さ255
：「Wアイテム」のマテリアを1人に2個装着すると、なぜか素早さが255になってしまう。

ファルカタ

●名前変更＆情報屋と戦う
：ゲーム中、情報屋が登場し、情報を買うかどうかの選択画面になったら、しばらく何もしないで待つ。すると、「では名前をかえるかね？」と言ってくるので、「はい」と答えると名前を変更可能。また、名前を変更するかどうかの選択画面でも何もしないで待っていると、その情報屋と一騎打ちで戦うことができる。なお、一騎打ちに勝てば能力値がアップする。



V-Tennis

●隠しキャラ
：ノーマルモードの選手選択画面で、L2、L2、R1、R1、R1、✚下、△、△、△、△と入力して決定すると、Mr. トンキンという隠しキャラを使って遊べるようになる。また、同じくノーマルモードのキャラ選択のとき、L1+R2+✚上+□を押しながら決定すると、Ms. トンキンという女性の隠しキャラを使って遊べる。

V-Tennis2

●高速サーブ
：試合中、自分がサーブを打つとき、○か△でトスを上げ、タイミング良くL2+R2+△で打つ。すると、通常よりも50キロほど速いサーブを打つことができる。

FORMULA1



●クオリファイ画面でのコマンド集
：クオリファイ画面で㋝を押しながら以下のコマンドを入力する。①自車がバギーになる／✚右、上、△、左、上、□、△。②自車がバイクになる／✚下、上、○、△、右、上、□、△。③隠しサーキットが出現する／✚左、○、○、△、△、○、上、右。④コースの色が変化する／□、○、✚上、右、右、○、×。⑤実況が英語になる／□、△、○、✚上、△、下、○、○、下。⑥実況がフランス語になる／○、✚下、下、左、○、左、○。⑦実況がドイツ語になる／✚下、上、左、左、□、○、×。⑧隠し実況／○、□、○、✚左、○、上、○。

ブシドーブレード

●カッツェを使う
：チャンバラモードで、ノーコンティニューで100人斬りを達成する。すると、カッツェを使えるようになる。ただし、ストーリーモードでは使えない。また、オプションは初期状態（難易度／難、転倒率／低）のままで達成すること。

ぷよぷよ通決定盤

●追加オプション
：オープニングデモ中に✚上、上、□、×、上、下、○と入力。その後オプションに入ると、連鎖縛りが19まで設定できたり、ルール変化の項目で「ランダム」を選べるようになるなど、より細かい設定が可能になる。
●タイム表示のオン／オフ
：オープニングデモ中、L1×4、R1×4、×、×、○と入力すると、タイム表示のオン／オフが可能になる。

プライムゴールEX

●同チーム対戦
：まずは、あらかじめ2コンを接続しておいてゲームを起ち上げる。そしてタイトル画面になったら、2コンの○を押しながら、✚上を9回、左を2回、下を9回と入力。あとは「プレシーズン」を選んで普通にゲームを開始すれば、同チームで対戦することが可能になっている。
●旗が速く動く
：チーム選択中にL2。するといつもより速く旗が動く。

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

●名前が変わる
：名字と名前の両方に以下の文字を入力すると、別の名前に変換される。@テロリスト／江田恵一子、@アイコンマスタ／土屋美穂、@コギャル／神保優貴乃、@ポリゴンくん／小林大輔子、@うなるウクレレ／本間香奈、@しそちょう／白石英子、@へビメタ／石川ジョニ子、@モモたん／朝比奈淳子、@おやぴん／赤井孝子。なお、名字と名前は独立しているので組み替えも可能。例えば名字に「@ポリゴンくん」、名前に「@アイコンマスタ」とつけると、娘の姓名は「小林美穂」となる。入力の際は@マークを忘れないように。

ブルー・シカゴ・ブルース

●シネマモード
：オプション画面に入って、L1を押しながら△を押す。これで、オープニングからエンディングまでのすべてのデモシーンを、自由に選んで鑑賞することができる。

ブルーフォレスト物語

●隠しエンディング
：ヴァルエルスでゲームを始め、シュラインの部下になったら、木人と256回以上戦闘をする。その後シュラインの所にいくと、修行の成果を試されるイベントが起こるので、「本気で闘いますか」の選択肢に「はい」と答える。この戦闘に勝利すると、隠しエンディングとなる。

ヘブンズゲート

●ボスキャラを使う
：アーケードモードをノーマル以上の難易度でクリアするとGEEZERとUNKNOWNが使える。
●隠しキャラを使う
：①KURARA／アーケードモードのキャラ選択画面でナナセにカーソルを合わせて✚上、下、下、L1+L2、㋜、㋜。②KYOHYA／VSモードのキャラ選択画面で✚左、右、上、下、R1+R2、㋜。③DYBYD／アーケードモードかタフガイモードでSASAにパーフェクトで勝ち、乱入してきたDYBYDを倒す。
●カメラ移動
：まずはゲーム中ポーズをかけて、ポーズ中にL1+L2+R1+R2を同時に押す。すると、メニューの下に「CAMERA」という項目が追加されるので、これを選べばOK。

まんが／静岡県 YATOさん

ウラワザQ&A
Q：「FFVII」の別荘を買うウラワザなんですが、あの時点で30万なんて難しいです。
A：最初に交渉した時点で30万持っていればOK。初めてコスタ・デル・ソルについたら、別荘のオーナーには話しかけないで先に進んでしまうのだ。そして、お金がたまったら戻ってこよう。

BELTLOGGER9

●チキンモード

：タイトル画面で「ＰＲＥＳＳ　ＳＴＡＲＴ」と表示されている間に✚右上＋ⓧ＋▢を同時に押しながらⓈを押す。すると、通常より簡単なチキンモードで遊べる。

●ハードモード

：タイトル画面が見え始めたら、L1、R1、L2、R2、▢、ⓧ、△、◎と素早く入力。これで、通常よりも難しいハードモードで遊べるようになる。

ポエド

●ステージセレクト

：まずはメニュー画面でL1＋L2＋R1＋R2＋✚上を同時に押しながら◎を押す。そして、難易度を選択する画面になったら、L1＋L2＋R1＋R2＋✚下を同時に押しながら◎を押す。すると、画面が切り替わって、すべてのステージの名前が表示される。後は、ここで好きなステージを選んで◎を押せばＯＫ。

ホーンドアウル

●クリアのおまけ

：難易度をノーマル以上にして一度ゲームをクリア（コンティニューしてもＯＫ）。その後オプション画面に入ると、「ポリゴンテスト」、「ミッションセレクト」、「オーディオテスト」の３つの項目が増えている。ミッションセレクトでは、好きなミッションから開始することができる。

BOXER'S ROAD

●ミニワザ集

：①ショートカット／カレンダー画面のとき、△で「スパーリング」、▢で「休息日」、ⓧで取り消しを一発で入力することができる。また、L（またはR）で、１カ月単位の移動が可能。②視点変更／試合中いつでもいいのでⓈを押す。すると、カメラ視点の変更をすることができる。

ポポロクロイス物語

●モンスター図鑑で……

：モンスター図鑑で、判明した敵（敵のグラフィックさえ判明していればＯＫ）が載っているページを開いたまましばらく放っておく。すると、図鑑のモンスターが突然動きだしてしまう。また、そのままさらに放ったらかしにしておくと、分裂してどんどん増えていく。なお、見開きの両方のページに敵が載っていれば、お互いに戦い始める。

ポリスノーツ

●ＵＦＯ出現

：射撃トレーナーのコンバットモードで、まずは順番に出てくるターゲットに10発命中させる。そして、次に出てくる２つの動かない的のどちらかに連続で４発撃ち込む。すると、画面にＵＦＯが飛んでくる。

●装填数が増える

：射撃トレーナーのコンバットモードで、中央に並んだ２つの板に100発撃ち込む。すると装填数が20発に増える

●違う的登場

：射撃トレーナーのターゲットモードで、70点以上の成績を出す。その後もう一度ターゲットモードを選ぶと、いつもと違った的を選ぶことができる。

マイティヒット

●便利なコマンド２選

：オプション画面で▢、ⓧ、ⓧ、▢、▢、▢、ⓧ、ⓧ、ⓧ、ⓧと入力。これで、ステージセレクトやサウンドテストが楽しめるように。また、コースセレクト画面で▢＋ⓧ、▢＋ⓧ、▢＋ⓧ、Ⓢと入力すると、ゲーム中にⓧを押しながら▢で連射が可能になる。

マクロス DIGITAL MISSION VF-X

●視点変更

：戦闘画面で後方視点にしておき、２Ｐ側のコントローラの✚キーやボタンを押すと、視点を変更することができる。具体的には、✚キーで自機を中心にした回転移動。△で上移動、ⓧで下移動、▢で左移動、◎で右移動。また、L1とR2でカメラ接近、さらにL2とR1でカメラが離れる。視点を元に戻したいときは、Ⓢを押せばＯＫ。ちなみに、変更した視点は、そのステージをクリアすると元に戻ってしまう。

負けるな！ 魔剣道2

●隠しキャラを使う

：以下のコマンドをタイトル画面で入力する。①魔剣道１号／R1、L1、◎、△。②マケンポー／R1、L1、◎、ⓧ。③マネンポー／R1、L1、◎、▢（マネンポーは相手の姿をマネしてしまうキャラなので、毎回同キャラ対戦で戦うことになる）。

●簡単魔奥義

：魔奥義を出せる状況で、R1＋R2を同時に押す。

マジカルホッパーズ

●ボーナスステージ

：各ステージをクリアしたときに、ステージ内のコインを80％以上手に入れているとボーナスステージに進めるようになる。ボーナスステージは３回までチャレンジ可能で、やられてもゲームオーバーにはならない。

マジック・ジョンソン＆カリーム・ジャバーの スラムジャム'96

●隠しチーム①

：メインメニューで✚左、右、上、下、R1、L1、▢、下の順にコマンド入力。これで、「ＬＥＦＴ　ＦＩＥＬＤ」という開発者で構成された隠しチームを使って遊ぶことができるようになる。

●隠しチーム②

：上のコマンドを入力した後さらに✚左、右、上、下、R1、L1、▢、上の順にコマンドを入力すると、「ＭＯＮＳＴＥＲ」というチームを使えるようになる。これはその名の通り、モンスターだけで構成されたチーム。

マッハGoGoGo

●隠し車を簡単に使う

：カー選択画面になったら、L1＋L2＋R1＋R2＋Ⓢ＋✚下を押しながら△を押す。これで、アント号、射速号、流星号、オウガ号、そしてＧＲ－Ｘの５つの車が使えるようになる。ただしセーブはできないので、レースを始めるたびにコマンドを入力しなくてはならない。

●日が暮れる

：コースセレクト画面でL1＋L2＋R1＋R2を押しながらコースを決定する。すると、背景が夕方のまま走ることができる





魔法少女ファンシーCoCo

●ライバルのステータス表示

：ステータス表示画面で▢を押しながらR1を押す。すると、ライバルキャラのステータスを見ることができる。表示されるライバルは、R1を押すたびに切り替わる。

●セリフカット

：カード選択画面でL1＋L2＋R1＋R2＋◎＋ⓧを同時に押す。するとカードバトル中のセリフがすべてカットされる。

メールプラーナ

●シナリオセレクト

：シナリオモードを最初から始め、パーティや人数などの設定をしたら、最終確認の画面でL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら決定する。すると、シナリオセレクト画面になり、遊ぶシナリオを選ぶことが可能になる。

MEGATUDO 2096

●ブラッドを使う

：難易度は何でもいいので、とにかくノーコンティニューでゲームをクリアする。すると、ＶＳモードで中ボスのブラッドエリミネーターが使用できる。

●ゲル・オーガーを使う

：難易度、コンティニュー回数は問わないので10回クリアする。



まんが／鹿児島県　元気さん

ウラワザ Q&A

Q：「マイティヒット」の連射ワザですが、ハイパーブラスターではできないの？

A：ハイパーブラスターで連射したい場合は、銃の本体についている特殊ボタンを押しながら、トリガーを引けばＯＫ。もちろん、コマンドはちゃんと入力しておかないとダメだけどね。

女神異聞録ペルソナ

●無料ＳＰ回復
：ダンジョン内でＳＰがなくなってしまったら、どこか一番近い階段まで行く。そして、階段の途中にある踊り場の２マス分で、行ったり来たりすることを繰り返す。このゲームでは、歩いているだけで少しずつＳＰが回復していくため、敵の出現しないこの踊り場部分だけを歩いていれば、安全にＳＰを回復できる。

めざせ戦球王

●ひみつモード
：まずはタイトル画面からデモ画面まで４回繰り返して見る（ⓧで画面を飛ばしてもＯＫ）。その後、タイトル画面の空が黒くなったら、㋜を押す。すると、ゲームメニューに「ひみつ」という新しいモードが追加されている。これを選ぶと、デモ画面の設定を変更することができる。

METAPHLIST

●サウンドテスト
：電源を入れ、メーカーロゴが表示されたらL1＋R1を押しっぱなし。するとサウンドテストモードに入れる。
●パワーアップ
：タイトル画面で「ＳＴＡＲＴ」、「ＥＸＰＥＲＴ」、「ＣＯＮＴＩＮＵＥ」のどれかにカーソルを合わせて、✚上＋L1＋R1＋㋝を同時に押しながら㋜。すると、すべてのショットがパワーアップした状態でゲームを開始できる。

メタモルパニックDOKIDOKI妖魔バスターズ!!

●シーンセレクト
：タイトル画面で✚右、右、右、左、左、ⓧ、◎と入力する。すると画面が切り替わり、好きな場面だけを選んで見ることができるシーンセレクトモードになる。このワザで、いきなりエンディングを見ることも可能。

メタルジャケット

●小説を読む
：タイトル画面でL1＋R2＋△＋㋜を同時に押す。すると、メタルジャケットの世界を題材にした小説を読むことができる。小説モードでの操作は、✚上下でページの切り替え、ⓧでキャンセル。物語は全４話で構成され、内容はシリアス。最後にはスタッフからのメッセージも読める。
●色を変える
：ゲームを起ち上げたら、「対戦ケーブルを使用しますか？」のメッセージがでるまで✚左＋◎を押し続けておく。これで、迷彩カラーのメタルジャケットを使用することができる。ただし、対戦ケーブルを使用する場合は、両方のプレイヤーが同じコマンドを入力しなければならないので注意。

メルティランサー

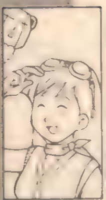
●ギャラリーモード
：エンディング後しばらく待つと「おまけをセーブします」というメッセージが出るので、ここでデータをセーブしておく。すると、オプションにギャラリーモードが追加され、グラフィックを鑑賞することができるようになる。

燃えろプロ野球'95 DOUBLE HEADER

●球場の回転を止める
：球場の選択画面になったら、２Ｐ側の㋝を押す。

モータートゥーン・グランプリ

●ロケットスタート
：スタートするとき、信号が黄色から青に変わる寸前にアクセルを入れる。バッチリタイミングが合えば、通常よりも素早いスタートをきることができる。
●ゴーストをセーブ
：タイムアタックのベストタイム表示画面で、㋝を押す。これで「ゴースト」の走りをセーブすることが可能になる。もちろん、このときにロードすることも可能。





モータートゥーン・グランプリ2

●隠しコマンド
：「ＧＯＯＤＩＥＳ」の画面で以下のボタンを押しながら㋝を押すと、画面右下にボタンの組み合わせに対応した英数字が表示される。その組み合わせとそれぞれの英数字の対応は、R1＝1、R2＝2、R2＋R1＝3、L1＝4、L1＋R1＝5、L1＋R2＝6、L1＋R2＋R1＝7、L2＝8、L2＋R1＝9、L2＋R2＝a、L2＋R2＋R1＝b、L2＋L1＝c、L2＋L1＋R1＝d、L2＋L1＋R2＝eとなっている。しかし、これだけでは何の効果もない。これを利用し、特定の４ケタの数値を入力することで、初めていろんな効果がおこる。その効果と４ケタの数値の対応は、以下の通りとなっている。「４ｅ４３」＝隠しキャラが使えるようになる。「４１５４」＝隠しコースで走れるようになる。「５４４３」＝ミニゲームの戦車ゲームで遊べる。「５３５８」＝ミニゲームの潜水艦ゲームで遊べる。「４６３１」＝隠しゲームの、「モータートゥーン・R」で遊べる。これらの効果は、すべて併用することが可能になっている。
●隠しオプション
：L1＋L2＋R1＋R2をすべて同時に押しながら「ＯＰＴＩＯＮＳ」に入る。これで、10個の項目からなる、隠しオプションが出現する。この隠しオプションでは、メーター類のレイアウトを変更したり、ゲーム画面の視点を変更したり、メニューの文字の色を変えたりなどといった、細かい設定の変更をすることができる。

モータルコンバットⅢ

●隠しオプション
：オープニングのデモが流れたら、□、ⓧ、◎、△、L1、L1、L2、L2、L1、L1と素早く入力。このとき、英語のメッセージが流れたら入力は成功。あとは、メインメニューの画面で✚上を押せば、新たに「？」というモードがあらわれる。これを選ぶと、フリープレイや隠しキャラの使用などを設定できる、隠しオプションに入ることができる。
●隠しミニゲーム
：対戦ゲームで、お互いがキャラを選択した後に表示される画面のとき、１Ｐ側は□を６回、△を４回、◎を２回、２Ｐ側は□を４回、△を６回、◎を８回押す（ボタンを押す順番は特に関係ない）。これで、隠しミニゲームのシューティングをすることができる。ただし、画面に「ＮＯＷ　ＬＯＡＤＩＮＧ」の表示が出るまでのほんのわずかな間に入力を完成させなくてはならないため、かなり素早く入力する必要がある。１人では無理なので誰かに手伝ってもらうといい。

ユニバーサル完全解析パチスロシミュレーター

●ライバル比較
：まずは実践モードでゲームを始め、一度モードを終了させる。そして成績評価画面になったら、L1＋L2＋R1＋R2を押しながら◎を押す。これで、閉店時ではなくても、ライバルの比較画面を見ることができる。ここでさらにL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を押しながら◎を押すと、別のライバルとの比較画面が表示される。以降は、同じコマンドを入力するたびに、比較するライバルが次々切り替わっていく。

ライズ オブ ザ ロボット2

●ボスを使う
：普通にゲームを始め、ロボット選択画面になったら✚右、右、右、上、上、下、左、左、下、下と入力する。これで、ラスボスであるヴィクトリアルを使って遊ぶことができるようになる。

雷電プロジェクト

●便利な隠しメニュー
：「雷電」、または「雷電Ⅱ」のどちらでもいいので、ゲーム中にL1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。ここで、ボム表示のマークや画面サイズなどの変更ができる。また、ここから最初のタイトル画面に戻ったり、「雷電」と「雷電Ⅱ」を直接切り替えたりといったことも可能。
●デモの文字を消す
：「雷電」と、「雷電Ⅱ」のどちらかを選ぶ最初のタイトル画面でⓧを押す。

まんが／愛知県　佐屋冬姫さん

ウラワザQ&A
Q：「モータートゥーン・グランプリ」のワザにある、ゴーストって何ですか？
A：自分の走りを完全再現してくれる敵車のこと。一緒に走っていれば自分の走りのクセなどを知ることができるぞ。このゴーストに勝てば、前回の記録を更新したということになるワケだ。

リッジレーサー&リッジレーサーレボリューション

＊文中、特に明記のない場合「RR(リッジレーサー)」、「RRR(リッジレーサーレボリューション)」のどちらでも使用することができるウラワザです。

●マイカー増殖
：ゲームを起ち上げたとき、ロード中に遊べるミニゲームをクリアする。すると、ゲーム中に選択できる車が12台に増殖（通常は4台）する。

●エキストラコース
：初級、中級、上級、TTを1位でクリアすると、それぞれのEXTRAコースを選べるようになる。単に各コースを逆走するだけだが、制限時間が厳しいのでかなりの腕が必要。

●隠し車を使う
：上述のEXTRAコースを出すと、「RR」の場合、TTに隠しカーが登場する。これに打ち勝つ（TTで1位を取る）と、この黒い車（通称ゴキブリカー）を使用することができるようになる。「RRR」の場合、各コースのTTすべてにボスカーが登場、勝てば使えるようになる。

●旗を動かす
：「RR」で、タイトル画面でL1＋R1を押しながら✚キー、またはボタンのどれかを押すと、画面に表示されている旗を動かすことができる。「RRR」の場合は、同じ操作でスポットライトの移動が可能。

●フラッグ半透明
：「RR」のタイトル画面でL1＋R1を押しながら㋜を押すと、フラッグが半透明になる。

●車を動かす
：マイカーを選択する画面になったら、L1かL2を押し続ける。これで、選択中に回転している車の回転方向を、制御することができる。「RRR」の場合、さらに✚キーで視点の変更も可能になっている。

●ミラーコース
：スタートしたら、コースに出る前に反転して、スタート地点の後ろにある壁に時速100キロ以上でぶつかる。すると、左右が反転したコースを走ることができる。この鏡面コースは、すべてのコースに存在していて、通常のコースとは別に記録を残せる。

●好きな音楽でプレイ
：まずは普通に立ち上げ、タイトル画面になったら、ゲームのCD-ROMと好きな音楽用CDとを入れ替える。すると、入れ替えた音楽用CDを聞きながらプレイできる。「RRR」の場合は、一度レースがスタートして（コースデータを読み込んで）から入れ替えればOK。ただし、コースを変更するときはゲームのCDに入れ換えておくこと。

●コースを動かす
：「RRR」で、コースを選択するときにL1かL2を押し続ける。すると、コースの視点を変更できる。

●プリティレーサー
：「RRR」のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、1発もムダ弾を撃たずにパーフェクトでクリアする。すると、登場する車がすべてデフォルメされた状態（通称プリティレーサー）でゲームをすることができる。

●バックミラー
：「RRR」で、ドライバー視点の状態でポーズをかけて、L1を押しながら視点変更ボタンを押すと、バックミラーが消える。また、この状態でポーズをかけ、R1を押しながら視点変更ボタンで再びバックミラーがつく。

●サーチレーザー
：「RRR」のロード中に遊べる「ギャラガ88」で、ゲーム中にL1＋R1＋△＋㋝＋✚下を同時に押す。すると押している間だけ自機からサーチレーザーが発射され、簡単にクリアできる。このワザを使えば、上で紹介している「プリティレーサー」のウラワザを簡単に試すことができる。

●車の拡大・縮小
：ゲーム中後方視点の状態でポーズをかけ、L1を押しながら△を押す。すると、車が縮小される。また、R1を押しながら△を押すと、車が拡大される。なお、L1＋R1を同時に押しながら△を押すと通常の状態に戻る。

REVERTHION

●クイックリセット
：ゲーム中いつでもいいので、㋝を押しながら㋜を押す。すると、リセットがかかって、いきなりタイトル画面に戻ることができる。本体のリセットよりも早くタイトル画面に復帰できるので便利。

るぷぷキューブ ルプ☆さらだ

●裏ワールド
：まずはストーリーモードをすべてクリアする。そしてもう一度ストーリーモードを始めると、お話の選択画面に「うらワールドへ」という項目が増えている。これを選ぶと、全100ステージの裏ワールドで遊ぶことができる。

るろうに剣心［明治剣客浪漫譚］維新激闘編

●隠しキャラ
：VSモードを決定するとき、2P側でL1＋✚左を押しながら決定すると神谷薫が使えるようになる。同様に、1P側のL1＋✚右を押しながら決定すればボスの斉藤一が使用できる。

●隠しオプション
：通常のオプション画面で、「ボタン設定」にカーソルを合わせて㋝を押しながら✚左。この隠しオプションでは、自キャラを無敵にしたりといった、通常ではできない設定が可能になる。

レイジレーサー

●色の変更
：チームロゴ作成画面で、パレットにカーソルを合わせL1＋L2＋R1＋R2を押しながら㋝。すると、色を変更することができる。✚上下でR、G、Bの項目を選び、R1かR2を押しながら✚上下で数値を変更すれば自由に色を変更できる。

●ミラーコース
：コースと車を選択したら、L1＋L2＋㋜を画面が切り替わるまで押しっぱなしにしておく。すると、反転したコースで走ることができるようになる。

●ランダム再生
：ミュージックプレイヤー画面でL2を押す。その後、次の曲を選ぶと、ランダムで次の曲が選択される。この状態でR2を押すと、通常の状態に戻ることができる。

●BGMが追加
：ゴールドトロフィーを5つ集めると、ミュージックプレイヤーに新しい曲が追加される。

●車とコースの回転
：車（またはコース）の選択画面で、L1かR1を押すと、車（またはコース）の回転方向を操作することができる（押し続けると回転速度が上がる）。また、車の選択画面でR1かR2を押すと、車の前輪を動かすことができる。



レイトレーサー

●隠し車
：まずはチェイスモードを最初から選べる4種類の車すべてを使ってノーコンティニュークリアする（レベルはノーマル以上にしておくこと）。すると、隠し車のヴェスタルが使えるようになるので、これを使ってさらにノーコンティニュークリア。これで、ブラックヴェスタルを使用できる。

RAYMAN

●ミニゲーム画面表示
：ゲーム中ポーズをかけてR2を押しながら○、○、✚左、○、○と入力する。その後ポーズを解除すると、画面の上に小さいゲーム画面が表示される。

●ポーズ中でも明るい
：ゲーム中ポーズをかけると画面が暗くなってしまうが、このときL1＋L2＋R1＋R2を同時に押す。すると、ボタンを押し続けている間だけ明るくなる。

●オープニングが変わる
：ゲームを立ち上げるとき、オープニングが出るまでR1＋R2を押しっぱなしにしておく。すると、いつもと違った小さなレイマンが登場するオープニングになる。



まんが／大阪府 長村アキさん

ウラワザQ&A
Q：「メルティランサー」のギャラリーモードですが、見られるグラフィックが少ないです。
A：それはゲームでグラフィックをあまり見てないせいだ。このモードでは、一度見たことのあるグラフィックしか表示されないのだ。すべてのグラフィックを見たかったら、すべてのイベントをこなすしかないぞ！

RACIN'GROOVY

●スペシャルカーを使う条件
：全コースで優勝すると難易度「ＨＡＲＤ」が選べるようになるので、これを選び以下の条件でクリアする。①レースモードのジャングルコースですべての車を使って優勝。②タイムトライアルのハイウェイコースですべての車に勝つ。③レースモードのアルペンコースで乱入してくるスペシャルカーに勝つ。

RACE DRIVIN'a GO!GO!

●敵の車を使う
：ゴーゴーモードのタイトル画面になったら、○、×、□、△、○、△、□、×、○とコマンド入力をする。その後普通にゴーゴーモードでゲームを開始すると、ライバルの車を使って遊ぶことができるようになっている。

ロードラッシュ

●バイクから降りる
：どのモードでもいいので、まずはレース中にバイクを停車させる。バイクが完全に止まったら、L1＋R1＋✚上を同時に押す。すると、ライダーがバイクを飛び降りてしまう。

ロードランナー〜レジェンドリターンズ〜

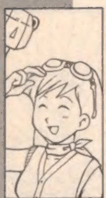
●ボーナスステージ
：まずは、コンストラクションモードに入り、ステージの名前を「ＳＰＥＣＩＡＬ！」と登録する（ここでオリジナルのステージを作る必要はなく、とりあえず名前を入力すればＯＫ）。その後、一度タイトル画面に戻り、カーソルを「１Ｐ　ＰＬＡＹ」に合わせてL2を押しながら㋜を押す。これで、通常よりも難易度の高いボーナスステージで遊ぶことができる。

ローンソルジャー

●体力＆残弾回復
：ゲーム中に㋜を押してポーズをかけ、✚右、下、○、△、上、右と入力してからもう一度㋜を押してポーズを解除。すると、自分の体力が最大まで回復してしまう。しかも、弾数制限のある武器の弾数も、最大値まで補給される。

ロジック麻雀　創龍

●飛鳥と晶登場
：電源を入れたら、○＋△＋□＋×を同時に押しっぱなしにしておく。すると、ストーリーモードでの皇士郎とロバートハリスの顔が、同社の「ジグソーアイランド」に登場した飛鳥と晶の顔になってしまう。
●フリー対戦でも……
：電源を入れるとき、L2＋R2＋✚上＋△を同時に押しっぱなしにしておく。そしてフリー対戦モードを開始すると、代理人の顔が飛鳥になってしまう。



ロックマンX3

●ビームサーベル
：オープニングステージのあと、どれか２つのステージをクリアしてから「ヴァヴァマークⅡ」を倒す。その後、ドップラーステージＢの中ボス、モスキータスをゼロで倒す。するとゼロは破壊されてしまうが、代わりにビームサーベルをもらえる。
●ハイパーチップ
：まずはすべてのパーツを揃え、ドップラーステージＡへ行く。そしてライフＭＡＸ状態で、鉄球の落ちてくる場所の手前にある穴を降りる。すると穴の左側の壁にすり抜けられる部分があるので、その先にある部屋に行くと、すべてのチップの能力を兼ね備えたハイパーチップを入手できる。



ロックマン　バトル＆チェイス

●ワイリー＆隠しコース
：グランプリモードでワイリーに勝つとパーツがもらえるので、一度セーブしてタイムアタックを選ぶ。これで、ワイリーが使えるようになる。また、その後さらにワイリーからパーツをもらうごとに、選べるコースが増えていく。

ROBO・PIT

●特殊な名前
：ロボットメイキングの画面で、10文字入力できる名前の末尾３ケタの文字を以下のように入力する。すると、名前によってさまざまな効果を得られる。文字と効果は以下の通り。７Ｆ８＝敵へのダメージが大きくなる。２９Ｂ＝敵へのダメージが小さくなる。ＤＨ５＝全熟練度が100％になる。５ＣＹ＝すべての腕パーツが最初から揃っている。
●ステージセレクト
：メニュー画面でL1＋L2＋R1＋R2＋㋝を同時に押す。すると画面に数字が現れるので、✚キーを使ってこれを好きなステージの数に合わせればＯＫ。

ワールドサッカー〜ウイニングイレブン〜

●モアイチーム登場
：まずはタイトル画面で、✚上、上、下、下、左、右、左、右、×、○の順にコマンド入力をする。その後、エキシビジョンモードを選んでゲームを開始すると、隠しチームであるコナミチームが出現している。ちなみに、このチームはなぜか選手がすべてモアイの顔をしている。

ワールドスタジアムEX

●ミニネタ集
：①河川敷球場で試合／ロード中のミニゲームでボールを20個以上取り、球場選択画面でゼビウススタジアムにカーソルを合わせL、Rのどれかを押しながら決定。②全員絶好調／ミニゲームでボールを21個取った状態でオープン戦を行う。③ミニゲームのボールを簡単に取る／ミニゲーム中、L1＋R1＋△＋㋝＋✚下。④オーダー最適化／オーダー決定画面でL1＋R1。⑤自分のチームだけの成績を見る／「成績を見る」を選ぶとき、㋜。⑥球場を操る／球場選択画面で㋝＋㋜。その後、L1で左回転、R1で右回転。⑦猫が走る／オプションの操作決定画面でパッドをすべて外す。⑧もう一度エンディングを見る／一度優勝したチームのデータをロードし、ペナントを始めから開始。そして優勝したチームにカーソルを合わせ、L1かR1を押しながら決定。⑨同チーム対戦／まずは一方がチームを決め、もう一方がL、Rの４つのうちどれかを押しながら、同じチームにカーソルを合わせて決定。

ワイプアウト

●隠しコース
：プレイヤー選択画面で、「ＯＮＥ　ＰＬＡＹＥＲ」にカーソルを合わせてL1＋R1＋✚右＋□＋○＋㋜を押しながら×。
●隠しクラス
：クラス選択画面でL2＋R2＋✚左＋㋝＋㋜を押しながら×。

ワイプアウトXL

●３大コマンド
：メニュー画面でL1＋R1＋㋝を押しながら、以下のコマンドを入力する。①隠しクラス出現／△、△、△、○、○、○。②隠しチーム出現／×、×、×、×、○、△、□。③すべての隠しサーキットが出現／□、○、△、○、□。
●車のデザインが変わる
：電源を入れたらL1＋R2＋㋝＋㋜を押しっぱなし。タイトル画面で一度ボタンを離し、㋜。そしてロード画面で再度L1＋R2＋㋝＋㋜を押しっぱなし。すると、車が奇妙な形になってしまう。

ワイルドアームズ

●海を歩く
：まずはゴーレムの「アースガルズ」に乗って、ゴーレムが真下を向くような感じで海辺ギリギリに立つ。その状態で魔法の地図を呼び出し、すぐに×でキャンセル。すると、キャラが海の上を歩けるようになる。ただし、右側と左側にしか進めないうえ、陸地に上がってしまうと海には戻れなくなるので注意。
●隠しダンジョン
：パンデモニウムをクリアしたあと、エルゥのほこらを使用すると、まれに隠しダンジョンに飛ばされることがある。確率は低いが、運良く飛ばされれば貴重なアイテムが入手できる。

まんが／大阪府　ぱりさん

ウラワザQ&A

Q：「ワイルドアームズ」の海を歩くウラワザで、先に進めても大丈夫なの？
A：あまり大丈夫ではない。シナリオの進行状況によっては、ゲームのクリアができなくなってしまう可能性があるのだ。試す前にセーブして、試した後はリセット。変な所でセーブすると、ひどい目に合うかも。

電撃PlayQuestion

はじめて物語5

まんが/岩瀬さとみ



電撃PlayQuestion EXⅠとDPS D3もヨロシク!

この本に大感動で涙が止まらないアナタには「電撃PQ−EXⅠ」がオススメ! PSソフト141タイトルを徹底攻略して絶賛発売中なのです。さらに8月22日にはCDつき増刊号「D3」も発売決定! さあ、涙をふいて本屋さんへGO!



電撃プレイステーション　8/15・29合併号付録
電撃プレイクエスチョンSPECIAL
VoL5　下巻
■発行人／染谷恵司　■編集人／渡部雅人
■発行元／メディアワークス
〒101　東京都千代田区神田駿河台１－８
■発売元／主婦の友社
〒101　東京都千代田区神田駿河台２－９